
INTERPLAY : premières images de leurs dix prochains hits !
GÉNÉRATION 4
GENERATION 4
LE MEILLEUR DES JEUX MICRO
N°90 - Juillet/août 1996 - 38 F
WESTWOOD STUDIOS
LANDS OF LORE II
Red Alert, Command & Conquer W95, Blade Runner
SHADOW WARRIOR
Le prochain jeu des créateurs de Duke Nukem 3D
F1 GRAND PRIX 2
La F1 comme si vous y étiez !
AH-64D LONGBOW
Le roi des simulateurs d'hélicoptères
UNE PUBLICATION PRESSIMAGE
L 9825 - 90 - 38,00 F -
GROUPE PRESSIMAGE

Après Warcraft II, Blizzar

Un enthousiasme unanime !

GEN 4 ☆☆☆☆☆
JOYSTICK 90%
PC TEAM 94%
PC LOISIRS ☆☆☆☆
PC FUN 18/20
PC EXPERT •••••
PC PLAYER «Excellent»
CD LOISIRS 19/20



Warcraft II™ Tides of Darkness, un succès mondial pour un jeu de stratégie drôle et inventif qui prend toute sa dimension en mode multi-joueurs.

Livrez bataille sur Battle.net, le serveur de Blizzard, envoyez vos propres cartes créées avec l'éditeur de scénario...

Et si vous pensez avoir tout exploré...passez de l'autre côté de la Porte des ténèbres. De nouvelles batailles vous attendent, plus difficiles, plus stratégiques dans Warcraft II™ Beyond the Dark Portal, le Scénario Disc.

Warcraft II™ Tides of Darkness est disponible sur CD ROM PC en version Française intégrale. Bientôt disponible sur CD ROM MAC.
Warcraft II™ Beyond the Dark Portal est disponible en V.O. avec documentation en français, prochainement en version française intégrale.
Nécessite la version complète du jeu.

défie le Seigneur des Ténèbres.

DIABLO

LE PREMIER JEU DE RÔLE MULTI-JOUEURS EN RÉSEAU,
par modem, connexion directe ou accès direct à Battle.net,
le serveur gratuit de Blizzard Entertainment
(vous ne payez que votre connexion internet).

Affrontez les forces des ténèbres dans un univers gothique étonnant en SVGA.

Parcourez les labyrinths de donjons générés aléatoirement.

Découvrez un monde peuplé de squelettes, zombies, démons et autres créatures des abysses.

Une armurerie variée, des sorts puissants, des parchemins vous aideront dans votre quête.

Bientôt disponible sur CD ROM PC Windows 95.













Internet - http://www.blizzard.com



UN NUMÉRO D'ÉTÉ EXCEPTIONNEL





vous dévoile TOUT !

UN NUMÉRO SPÉCIAL

À NE RATER SOUS AUCUN PRÉTEXTE !

Resident Evil, **Crash Bandicoot**, Tekken 2, **Tunnel B1**, *Heart of Darkness*, **Rayman 2**, Destruction Derby 2, WipeOut 2, *Die Hard Trilogy*, **Manx TT**, *Sonic Xtreme*, *Formula One*, **Nintendo 64...**













K7 vidéo !

EXCEPTIONNEL ! NUMÉRO DOUBLE AVEC K7 VIDÉO

CD CONSOLES

LE MAGAZINE DES SCREENAGE

19 JUILLET-AOÛT 96 • 40 F

LES JO SUR PLAYSTATION

OLYMPIC GAMES

En direct d'Atlanta !

Tous les pro
SONY, SE
ET NINTE
45 page
de reporta
200 jeu
présent

LES 120
DE NO
EN VI

Tek
B1, Hea
Rayman
Derby 2,
Hard
T

LES TESTS DU MOIS
- Resident Evil
- Formula One
- Sampras Extreme...

40 F SEULEMENT

CD CONSOLES

75 minutes de vidéo pour découvrir en exclusivité 120 jeux qui marqueront l'année !

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
LOS ANGELES '96

CIC
US GOLD
SEGA

DÈS LE 29 JUIN EN KIOSQUE











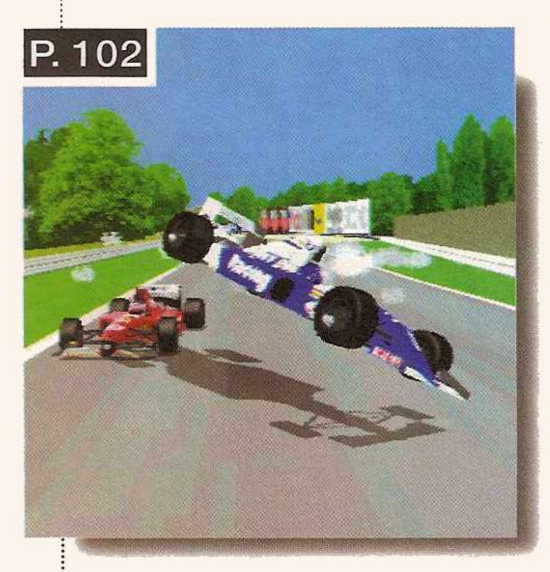


GEN4 | 90

SOMMAIRE

JUILLET-AOÛT 1996

Postulant déjà pour le livre *Guiness des Records* dans le domaine de la « Glandus Gigantus », la rédaction de Gen4 vient de pulvériser tous les records précédemment établis à l'approche des vacances. C'est donc avec une certaine gène que nous vous présentons ce numéro catastrophe.





LES TESTS

P. 58



TEST

Longbow

Que les passionnés d'hélicoptère de combat se préparent à passer leurs vacances devant leur bécane car voici un produit signé Electronic Arts qui risque bien de les coller à leur écran.

P. 72



REPORTAGE

Interplay

Didier Latil s'est transformé en reporter au long court. Après avoir utilisé sa petite taille pour se glisser dans les cartons d'Interplay, il nous présente M.A.X, sorte de C&C, G.U.R.P.S, Starfleet Academy, Undermountain et autres futurs hits.

REPORTAGE

Westwood (Lands of Lore 2 et Red Alert, la suite de C&C) et Interplay (M.D.K et G.U.R.PS), désolé, on a pas trouvé pire...

Page 72

TESTS

Ce mois-ci, c'est le sport qui est à l'affiche que ce soit automobile ou footballistique. Au sujet de Dungeon Keeper, vous n'allez pas nous croire, mais on s'est encore fait avoir.

Page 100

TEST HARD

Notre grand maître à tous, le Gana gourou Bruno Gasnier nous parle de matos ! On l'écoute...

Page 158

ABONNEMENT

Pour les ceusses qui aiment gribouiller leur canard sur la plage.

Page 172

SOLUCES

Pour les nazes qui ne parviennent pas à finir un jeu tout seul.

Page 168

Édito



SEA, SEX & SOFT...

Ben voilà. C'est les vacances ! Comme tous les ans à cette époque, l'équipe de Génération 4 s'est rendu au salon américain de Los Angeles (l'E3 pour les intimes) qui regroupe tous les participants du milieu de la console et de la micro informatique de loisirs. Pour vous résumer cela en un mot : énorme ! Énorme à tel point qu'il nous a semblé complètement impossible de vous en parler de façon correcte dans Gen 4 sans le faire au détriment des tests et d'autres rubriques. C'est donc sur ce salon extrêmement riche que nous allons vous faire un beau hors-série cet été. Pour ceux qui veulent avoir un bon aperçu de ce que seront les douze prochains mois dans le domaine du jeu sur micro, voilà une lecture complètement incontournable. Mais si les produits du salon étaient d'un très bon niveau, c'est au niveau du matériel que les bouleversements sont les plus impressionnants. Des cartes graphiques accélératrices aux caractéristiques ahurissantes, des rumeurs sur les processeurs P8 d'Intel cadencés en Gigahertz, le DVD, la nouvelle génération de CD-Rom d'une capacité de stockage 20 fois supérieure à celle du CD-Rom classique, la nouvelle norme MMX disponible dès la rentrée sur les puces d'Intel, des disques durs à câblage optique, des nouveaux bus dix fois plus rapides que les PCI... En résumé, pas moins de 692 jeux répertoriés au salon, des développements matériels hallucinants... Reposez-vous bien tant que vous le pouvez car l'année 97, qui va voir le numéro 100 de Génération 4, (ça ne nous rajeuni pas tout ça) risque d'être mouvementée. Allez, bonnes vacances de la part de toute la rédaction.

Olivier Canou


Gagnez un téléviseur 16/9eme
en participant au grand concours ATLANTA sur
3615 USGold
Entrez
lég
Olym
L'essentiel dans un jeu de football, c'est sa jouabilité. Vous pouvez avoir des effets graphiques et sonores exceptionnels, mais si la jouabilité ne suit pas, vous pouvez l'oublier !
OLYMPIC SOCCER excelle dans sa jouabilité et combine rapidité, fluidité et maniabilité pour vous offrir un plaisir de jeu inégalé.
Disponible été 96
PLAYSTATION™, 3DO™
SEGA SATURN™, PC CD-ROM
OLYMPIC
SOCCER
Atlanta 1996
US GOLD
Affrontez les 32 meilleures équipes du monde entier.
Participez au véritable tournoi Olympique ou jouez en mode arcade.
1 à 4 joueurs simultanément pour plus d'action.
Animation en motion capture hyper-fluides.
Moteur 3D temps réel avancé.
18 angles de vue jouables.
Joueurs et objets entièrement en 3D permettant de réaliser une multitude de mouvements : Tacles, amortis, contrôles, têtes, talonnades, volées...
Official Licensed Product of The Atlanta Committee for the Olympic Games, Inc. © 1992 The Atlanta Committee for the Olympic Games (ACOG). All Rights Reserved. © 1995 U.S. Gold Limited, Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 0121 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Limited. All Rights Reserved. Silicon Dreams is a trademark of U.S. Gold Limited. All Rights Reserved.
and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. SEGA and SEGA Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, Ltd.
Toujours plus haut, toujours



Il fait une chaleur écrasante, vous ne trouvez pas ? En plus, le soleil est au zénith et si vous restez dehors, vous êtes bon pour une giga insolation (les coups de soleil, c'est déjà fait). Pourquoi ne pas rentrer tester nos belles démos, au frais, avec un verre à la main ? Après tout, c'est ça aussi, les vacances !

CD-routant !

DEMOS PC (Dos)

Si vous utilisez Windows 95, redémarrez préalablement l'ordinateur en mode MS-DOS (menu ***Démarrer***, sélection ***Arrêter***). Ensuite, passez sur le lecteur CD-Rom (***D :***, généralement), tapez ***Go*** puis ***Entrée***. Après avoir sélectionné un jeu (tapez le chiffre correspondant), celui-ci s'installe sur le disque dur ***C*** (assurez-vous qu'il reste suffisamment d'espace libre). Suivez ensuite les instructions ci-dessous.

Advanced Tactical Fighter (Electronic Arts)

Seul aux commandes d'un avion ultra-moderne. En face : quatre points menaçants dans le ciel !
Installez : après installation, le jeu se lance automatiquement.
Jouez : les commandes de jeu sont trop nombreuses pour que je les énumère ici, lisez le fichier ***texte*** qui accompagne la démo. Si vous venez (bêtement) de lancer le jeu sans regarder (et/ou imprimer) ledit fichier, ***Ctrl Q*** permet de sortir de la mission et ***Ctrl C*** de retourner au Dos.
Démo : une mission, pas de campagne, pas de partie encyclopédique.

Azreal's Tear (Mindscape)

Une fascinante quête du Graal dans un univers étrange et inquiétant.
Installez : après installation, le jeu se lance automatiquement.
Jouez : tout à la souris ! Clic gauche maintenu + mouvement souris = déplacement. Clic droit maintenu + mouvement souris = regard panoramique. Sinon, comme dans Congo, toutes vos actions dépendent de l'aspect de votre ***main-curseur*** au moment où vous cliquez. Pour obtenir plus de détails sur l'interface, vous pouvez consulter le fichier ***Readme.txt*** joint.
Démo : les lieux accessibles sont en nombre limité.



▲ Battle Arena Toshinden (PC).



▲ ATF (PC).

Powerslave (BMG/Lobotomy Software)

Quand Nuke Dukem (le p'tit frère du grand Duke) part en vacances, il va en Égypte.
Installez : après installation, suivez les instructions au prompt du Dos.
Jouez : … comme à Duke Nukem 3D ! ***Touches fléchées*** pour vous déplacer, ***Shift*** pour courir, ***Ctrl*** pour tirer, ***Barre espace*** pour ouvrir une porte, ***Q*** pour sauter et même ***W*** pour vous accroupir… tout est identique. Pour modifier certaines options de jeu ou sauvegarder une partie, appuyez sur la touche ***Echap***.
Démo : seulement deux niveaux.

Settlers II (Blue Byte).

Un jeu à la manière de PowerMonger (mais en plus riche et plus ergonomique) qui mérite un très large détour de votre part !
Installez : après installation, le jeu démarre immédiatement.
Jouez : en lançant la partie en mode training, le jeu vous guidera pas à pas. Quelques précisions quand même à propos des principes de jeu :
● dans Settlers, vous ne donnez pas d'ordres individuels (rien à voir avec Warcraft 2). Vous cliquez sur des lieux ou des bâtiments pour lancer la construction de chantiers, gérer les



▲ Z (PC).

Des problèmes d'affichage ?

DirectX a pour vocation d'accélérer l'affichage sous Windows 95. Le problème, c'est qu'il remplace votre ancien pilote d'écran par un nouveau, ce dernier générant parfois quelques problèmes d'affichage, en particulier lorsque votre carte graphique est atypique. Cela dit, devez-vous pour autant éviter les jeux Windows 95 qui utilisent DirectX de crainte qu'ils altèrent durablement votre configuration ? Certes non ! Lancez-les sans hésiter et, s'ils entraînent l'apparition d'anomalies, suivez la procédure suivante : icône « Poste de travail » ; icône « Panneau de configuration » ; icône « Affichage » ; signet « Configuration » ; bouton de commande « Modifier le format d'affichage » ; bouton de commande « Changer » au chapitre « Type de carte ». Sélectionnez maintenant le pilote d'écran correspondant à votre carte graphique : Win95 réactive votre ancien pilote, faisant ainsi disparaître les problèmes d'affichage liés à DirectX. Magique !

ressources de votre colonie ou engager des conflits armés… ensuite vos colons agissent seuls ;

- vos nouveaux chantiers doivent toujours être reliés au bâtiment central par une voie d'accès. Plantez un drapeau (***flag***) pour commencer une nouvelle route ;
- l'extension de votre frontière (***ligne bleue***) nécessite la construction d'une caserne (***barrack***) à proximité ;
- votre victoire passe par la conquête de l'ensemble du territoire donc par la destruction des casernes ennemies. Cliquez directement sur ces dernières pour engager le combat.

Démo : un seul scénario.

Battle Arena Toshinden (Playmates Interactive)

Depuis la sortie de ce « Beat'em up », une nouvelle expression crétine semble s'installer autour des PC. Ben oui, « ta mère en 3D devant l'arène », c'est vraiment crétin.

Installez : après installation, tapez « TSD » au prompt du Dos.

Jouez : en accédant à l'écran d'options, vous pourrez consulter la liste des contrôles de jeu pour un et deux joueurs.

Démo : seulement 3 combattants au choix, une seule manche par match.

Z : Bande Annonce (Warner Interactive/Bitmap Brothers)

La bande annonce du jeu : un film en images 3D, une musique pèchue et des dialogues en français. À ne pas manquer : elle est hilarante !

Installez : l'installation et le lancement de la séquence s'effectuent automatiquement.

Duke Nukem 3D (US Gold/3D Realms)

La dernière démo ne vous proposait qu'un seul niveau, celle là en comporte six ! Vous allez enfin voir un « Boss »… et mourir.

Installez : après installation, lancez ***setup.exe*** pour définir divers paramètres de jeu.

Jouez : les contrôles sont les mêmes que dans la précédente démo (voir Powerslave, si vous ne les connaissez pas). Un « plus », quand même, en appuyant sur ***I***, un viseur apparaîtra à l'écran.

Démo : « seulement » la version shareware (six niveaux).



▲ Duke Nukem 3D (PC).

SOUS WINDOWS

Si vous êtes sous Windows 95, aucun problème, le CD-Rom Gen4 se lancera immédiatement. Sinon, utilisez le Gestionnaire de Fichiers de Windows 3.1 et double-cliquez sur ***Gen4.exe***. Ça marche tout seul ! Pour les films, vous devez avoir préalablement installé Quicktime et Vidéo For Windows sur votre PC. Si ce n'est pas le cas, cliquez sur les icônes correspondantes (second écran de l'interface de présentation). L'installation est automatique.

Nota : si vous rencontrez des problèmes pour quitter l'interface Gen4, faites ***Ctrl + Q***.

WinG

De nombreux jeux sous Windows utilisent l'application WinG (dont l'éditeur de niveaux pour Warcraft 2). Vous ne l'avez pas ? Pas de problème ! Pour l'installer, soit vous lancez Congo à partir du CD-Rom Gen4 (installation automatique), soit vous utilisez l'Explorateur Windows pour accéder au CD-Rom Gen4 puis double-cliquez sur « Wingsetp.exe » dans le sous-répertoire « CONGO\WinG\ ». C'est fait !



▲ Virtua Fighter (PC).

Congo (Viacom Newmedia)

Dès les premiers instants de ce jeu d'aventure, vous êtes parachuté en pleine jungle à la recherche d'une mission scientifique. Il fait chaud et humide, il y a des moustiques gros comme des Laguioles mais, bon, l'exploration des lieux devrait vous ravir… si vous n'êtes pas allergique à la couleur verte des baobabs à poils longs (Ndlr : allons bon, voilà qu'il nous refait une crise de palu !).
Installez : après installation, le jeu démarre immédiatement. Ensuite, pour chaque nouveau jeu, vous devrez le lancer à partir de l'interface du CD-Rom Gen4.
Jouez : les symboles bizarroïdes du menu deviennent lisibles à l'approche du curseur. Cliquez sur ***Start game*** et, après la scène cinématique d'introduction, vous vous retrouverez en pleine forêt vierge. L'interface est très simple : toutes vos actions dépendent de l'aspect de votre ***main-curseur*** au moment où vous cliquez. Bonne chance !
Hep, pas si vite, quelques petites précisions, quand même :


▲ Settlers 2 (PC).


▲ Congo (PC).


▲ Azrael's Tear (PC).

- lors des séquences de navigation, vous orientez le bateau directement à l'écran ;
- la carte est accessible en cliquant sur la barre ***Workstation*** située complètement à droite de l'inventaire (quand vous aurez récupéré l'ordinateur portable) ;
- juste au-dessous, une icône de CD-Rom vous permettra de sauvegarder et/ou quitter le jeu.

Démo : les lieux accessibles sont en nombre limité.

Virtua Fighter (Sega)

Tout le monde connaît ce beat'em up « console » exceptionnel ! Ah, pas vous ? Les jeux consoles, vous vous en tapez frénétiquement ? Eh oh, vous me parlez autrement ! J'sais pas ce qui me retient de… de vous… défier à Virtua Fighter ! Ben oui, je préfère les mandales virtuelles, ça fait quand même nettement moins mal.
Installez : après installation, le jeu démarre immédiatement. Ensuite, vous pourrez le lancer directement à partir du menu « démarrer ».
Jouez : vous trouverez la liste des contrôles pour un et deux joueurs dans le fichier ***Readme.txt*** qui accompagne le jeu. Il est possible de redéfinir ces contrôles ou de commuter du « clavier » au « paddle 4 boutons » en appuyant sur la touche ***F5***. D'autres paramètres, comme la résolution et le suivi « caméra », sont accessibles via les touches ***F6*** et ***F7***. La combinaison ***Alt + F4*** vous permet de quitter le jeu.
Démo : seulement deux combattants au choix, temps de combat limité à trente secondes.

Drowned God Screen Saver

Cet économiseur d'écran fait défiler devant vous les vingt très belles cartes d'un tarot divinatoire.
Installez : si l'installation automatique ne s'effectue pas correctement, utilisez l'Explorateur de Fichiers pour aller dans le répertoire ***Drownedg*** du CD-Rom Gen4. Double-cliquez alors sur ***Install.bat*** : l'économiseur s'installe sur votre disque dur. Maintenant, pour l'activer, effectuez un clic droit directement sur le bureau, puis choisissez dans l'ordre l'option ***Propriété***, le signet ***Écran de veille*** et l'économiseur ***Drowned God Saver***. Ça marche !

Total Mayhem (Domark)

Un jeu à la manière de Syndicate. Interface légère, graphismes honorables et bonne dimension tactique… l'essayez, c'est l'adopter !
Installez : après installation, double-

RESPONSABILITÉS

Le CD-Rom a été contrôlé avec les derniers programmes anti-virus et aucun virus connu n'a été détecté. Les programmes fournis ont été testés sur plusieurs configurations standard. Cependant, aucune garantie ne peut être donnée pour un dysfonctionnement éventuel (surtout sur PC ou sous Windows 95), un quelconque dommage ou une perte de données. GEN4 s'engage à échanger les CD éventuellement défectueux. Cet engagement n'est applicable qu'en cas de défaut physique sur le CD. Tout CD défectueux suivant ce critère peut être retourné en expliquant le dysfonctionnement et en fournissant ses coordonnées complètes à :

GÉNÉRATION 4 - Service CD-Rom
5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex
Cette offre est valable jusqu'au 15 septembre 1996.

cliquez sur l'icône du jeu (solo ou en réseau).
Jouez : vous devez, en dirigeant deux Space-Marines, atteindre les quatre objectifs de mission fixés en début de jeu. Toutes les actions s'effectuent à la souris. Déplacez d'abord le curseur pour localiser l'action puis cliquez : un clic gauche pour les déplacements, un clic droit maintenu et des clics gauches répétés pour les tirs. Vos Marines peuvent ramasser les objets au sol en passant dessus (attention, les clefs dont vous aurez besoin sont peu visibles en vue éloignée). Voir l'encadré pour une description plus détaillée de l'interface.
Démo : une seule mission.

MAC ET POWERMAC

Noël ! Noël ! Deux démos ce mois ci ! Et pas n'importe lesquelles : **AfterLife**, de LucasArts (les principes de jeu et l'interface sont décrits en détail dans le n°88) et **Pro Pinball - The Web**, d'Empire. Bon, vous connaissez la procédure d'installation : double-cliquez sur l'icône du jeu après avoir éventuellement lu le fichier d'aide, et c'est parti !



Mayhem1

❶ Zoom
❷ Changement de Marines « actif ».

❶ Zones de caractéristiques. Cliquez sur l'une des deux zones pour obtenir l'inventaire du Marines concerné.
❷ Inventaire. Pour utiliser un objet, cliquez directement dessus. Pour transférer un objet, effectuez un clic droit sur son icône, puis glissez-la sur la zone de caractéristiques de l'autre Marines.
❸ Tactiques de combats (au choix).
Bouclier : immobile (défense en cas d'attaque).
Un coutelas : attaque prudente (en cas d'engagement).
Deux coutelas : attaque raisonnée (idem).
Trois coutelas : attaque suicide (idem).
❹ Divers.
Coureur : déplacement rapide.
Écran : rappel des objectifs de la mission.
Petits « Manpower » : séparation/réunion du groupe.
Menu : réglage du volume (son et musique).
X : fin du jeu.

L'HÉLICOPTÈRE AH-64D LONGBOW SURPRIS PAR UN CHAR ENNEMI



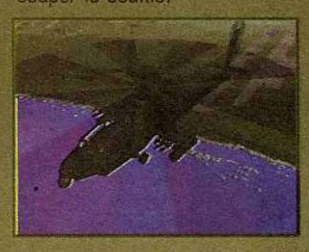


AH-64 associe avec succès le fruit de 40 ans de programmation et un siècle de connaissance encyclopédique du groupe Jane's dans le domaine militaire. Ce jeu a été testé par les pilotes de combat de l'armée américaine.

Les nombreuses informations détaillées fournies par Jane's Information Group ont permis la création de dynamiques de vol d'une précision à vous couper le souffle.



Parcourez 20 000 km² de paysages en 3D et en texture plaquée réalisés à l'aide de véritables cartes numérisées de l'Institut Américain de Géologie, l'USGS. Réalisme garanti !







Le tout dernier projet d'Andy Hollis, le maître en matière de simulateur de vol (créateur de Gunship et de F-15 Strike Eagle)



TÉLÉGRAMMES

À tous,

- Oui, Fred, notre maquettiste, sans doute ébahi par un bref passage sur les Newsgroups (Alt.Binaries.Big Busty) a fauté au niveau du titre du numéro 88 : Génénération 4, ça fait plutôt revue spépéscialisée. Il s'excuse et promet qu'il ne recommencera plus.

- Ceux qui recherchent désespérément Win32s et WinG (pour faire fonctionner l'éditeur de scénarios de Warcraft2 sous Windows 3.1) pourront les récupérer dans tout mag diffusant des utilitaires sur son CD-Rom (on les trouve dans le n°37 de Gen PC, par exemple).

- Pour le concours Warcraft 2, le test des milliers de scénarios que vous nous avez envoyé est en cours. Les résultats très prochainement.

MORCEAUX CHOISIS

☛ Vous n'êtes pas Playboy !
La vache, tu as raison ! Et moi qui pensais travailler pour ce mag depuis plusieurs années... quelle désillusion !

☛ Gen4 est vraiment génial, continuez.
Bon, d'accord, mais parce que tu insistes...

☛ À quel sein se vouer ?
Euh, je ne sais pas, moi... le gauche ?

☛ Numéro 88, p. 44 : « confié » prend un « e ».
Oh, tu sais, il y a beaucoup plus dramatique qu'une faute d'orthographe. Lu dans les minutes d'un jugement (pour meurtre) : « ma copine ayant besoin d'acheter des fringues, je lui ai confiée ma carte bleue ».

Depuis l'inauguration de la rubrique « hard », votre courrier se parsème de multiples questions techniques : cartes mères, Win95, cartes accélératrices 3D, etc. C'est bien... et puis ça nous change de l'éternelle polémique étoiles/pourcentages.

Ouah, le nul !

Ave et hautes salutations à toi le Teignard !
Je t'écris à toi, oui à toi, car je ne sais pas où m'adresser. Dans ce monde vil et cruel, je me confie à toi dans un dernier soubresaut car je suis au bord de la dépression.
Voilà, j'ai deux problèmes : premièrement, j'ai fait l'acquisition depuis peu du génialissime Day of The Tentacle et du non moins grandiose Monkey Island 2 de chez LucasArts Collection, et... je bloque, et oui, je bloque. Or comme ces jeux sont l'équivalent actuel d'une radio fonctionnant avec une manivelle, je ne parviens pas à mettre la main sur une quelconque astuce qui me permettrait de progresser. Alors voilà : pour être clair, je cherche les solutions complètes des deux jeux précités, où qu'elles se trouvent : chez Gen4, chez toi (dans ta cave), Teignard, ou ailleurs. Je ne te supplie pas car je sais que tu détestes ça, mais si au fin fond de ton cerveau tu décèles un soupçon d'idée...
Deuxièmement, je souhaiterais me renseigner sur les processeurs Pentium 130 et 166. Ayant moi-même un P75, je voudrais savoir si je dois changer de carte mère (pour acquérir un nouveau processeur) et donc, en bref, où me procurer tous ces renseignements.
Salut à toi, Teignard, et si tes yeux sont fatigués, j'ai un très bon ophtalmologue à côté de chez moi.
Arnaud (Alpes-Maritimes).

Slug,
et, oui, une fois de plus, le Teignard va sauver une âme égarée des affres du blocage ludique, cela devant vous et sans trucage ! Attention, vous êtes près ? Un léger mouvement des doigts à la manière de Gérard Majax accompagné d'un regard inquiétant à la Dominique Web, une explosion de lumière comme dans les shows de David Copperfield, un petit « Shazam » pour respecter la tradition et voilà ! Mieux que Mandrake, le Teignard fait des miracles (rime riche) ! Euh, ça n'a pas marché ? Bon, alors dans ce cas, tu peux toujours commander le numéro 55 pour Monkey Island 2 et les numéros 59 et 60 pour Day Of The Tentacle (comme tu le dis sobrement, abruti fini ce jeu est un véritable chef-d'œuvre). Cela dit, il est possible que ces numéros soient épuisés et dans ce cas... Pour ma part, je ne descends jamais dans ma cave sauf pour y dormir et, de toute façon, l'idée de t'envoyer des photocopies ne m'enthousiasme pas des masses (la lumière de la photocopieuse me ruine les yeux). Donc pour te résumer, soit tu décèles toi-même le soupçon d'idée qui te permettra d'avancer dans les deux jeux précités, soit tu bigophones au 36 69 53 89 pour te faire chambrer par notre service « soluces ». Bref, choisis ton enfer, vieux !
Quant à ta volonté de booster ton PC, il te suffira de téléphoner à ton revendeur et de prononcer la phrase magique « j'ai une carte mère (précise le modèle) dotée d'un processeur P75, quels processeurs puis-je acheter sans changer de carte, hein, monsieur, s'il te plaît, monsieur, merci ? ». S'il te dit d'amener ton unité centrale, que cela dépend, qu'il faut voir... raccroche violemment sans oublier de le traiter de &#$@ ou, si tu trouves le terme trop ordurier, de $£#&, puis contacte ensuite une autre boutique « hard » moins bassement mercantile. Si tu n'en trouve aucune, tu pourras quand même trouver les caractéristiques de diverses cartes mères (donc peut-être la tienne) sur les pubs de certains magazines avec des précisions quant aux fréquences de processeur acceptées (généralement les cartes mères Pentium supportent le P130 mais pas toujours le P166).
Allez, tchao, tchao ! ●

Des dates !

Salut, ô Peignard !
Je t'écris, mon cher Veignard car j'ai quelques questions qui me trottent dans la tête :
● pourquoi Id Software a-t-il retardé son tant attendu Quake à l'année prochaine... il ne me reste plus qu'à pleurer jusqu'en 97 ;
● cher Feignard, j'espère que tu vas dire à toute la rédaction de nous donner des infos sur Little Big Adventure 2 (je l'ai même écrit en entier rien que pour toi) ;
● je pleure encore. La démo de Duke Nukem 3D ne contient qu'un seul niveau. Vous pourriez y faire quelque chose (une version shareware qui contiendrait le premier épisode, par exemple) ;
● Urban Decay : c'est pour bientôt ou quoi ?
● pourquoi tous les éditeurs développent spécialement pour Billou 95 (moi, j'l'ai pas) ? Je pense en particulier à Unreal d'Epic, qui sera comme Quake mais ne marchera que sous Fenêtres 95 ?
● j'espère que vous allez faire un hors-série sur l'E3 avec plein de démos jouables.
Bien, mon cher Reignard, je te lâche la jambe et je m'en vais regarder mon superbe CD de charm... euh, de Gen4. Sur ce, je te salue bien bas (mais pas trop quand même).
Nicolas (Ardennes. Si, si, ch'uis un ardennais !).

Yep !
Ouais, d'accord, j'admets que ton exercice de questions/réponses se prête assez au défilement de ridicules petits paragraphes mais, autant te le dire tout de suite, je préfère de beaucoup les phrases habilement liées entre elles. Là, tu fais lecteur paresseux et en plus j'ai le sentiment d'être pris pour un Quizz sur pattes, or ça énerve. Cela dit, comme tes questions intéressent probablement beaucoup de nos lecteurs, je passe quand même ta lettre mais je te préviens, ne recommence jamais... tu entends, jamais ! (Ndlr : mais c'est qu'il nous ferait un caca nerveux, le père Teignard !). En plus, tu connais la règle : questions en chaîne, réponses en chaîne :
● d'après nos dernières informations, sans qu'il soit possible de te donner précisément sa date de sortie, Quake ne devrait pas attendre l'année prochaine pour sortir. Reste qu'il aura effectivement du retard, sans doute dû au système de

Fraîcheur murmures



Heineken **l'esprit bière**

L'ABUS D'ALCOOL EST DANGEREUX POUR LA SANTÉ. A CONSOMMER AVEC MODÉRATION

PUBLICIS CONSEIL M 0140

serveurs « deathmatch » qui doit être mis en place avant sa sortie ;
- pour LBA2, un gros truc devrait lui être consacré dans le numéro de septembre. Oui, je sais, cela fait long à attendre, mais bon, hein, c'est comme ça ;
- dans la mesure où la compagnie US Gold commercialisait la version shareware du jeu, elle fixait également les règles de diffusion de la démo or ce fut « un seul niveau de jeu, et pas plus », voilà. Cela dit, tu peux désormais te précipiter sur la version finale, fantastique, géniale, total maximum overfull délire, bref, le « kill'em all » ;
- pour Urban Decay, tu vas effectivement pouvoir pleurer, son développement est tout simplement interrompu, donc si tu as bien suivi : pas de Urban Decay… jusqu'à nouvel ordre ;
- pour l'instant, Unreal n'est effectivement prévu que pour Windows 95 ou NT. Pourquoi ? Peut-être parce que Win95, plus ouvert sur les jeux que la version 3.1 (avec entre autres, une gestion « réseau » optimisée), s'impose de plus en plus comme le système d'exploitation du PC ;
- nous sortons effectivement un hors-série sur l'E3 - qui devrait être en vente au moment ou vous lisez ce numéro ou peu de temps après - avec bon nombre de démos mais également beaucoup d'infos, de photos, de vidéos… l'abondance, quoi !

T'cho, l'Ardennais ! ●

I Love Billou

Salut la Teigne, Stéphane, Éric, Didier, Olivier, Luc, Bruno, Veau, Vache, Cochon…

C'est avec une larme à l'œil que j'ai acheté mon Gen4 mensuel (ne pas dépasser la dose prescrite). En bas de la couverture trônait fièrement le programme alléchant « Comment jouer sans problème avec Windows 95 ». Enfin un article sur ce sujet grinçant ! Mais c'est avec une larme à l'œil (l'autre) que je l'ai refermé. Quoi, seulement deux petites pages sur le sujet ! Bon depuis, je l'ai lu et relu et j'ai vu qu'il s'agissait en fait d'une rubrique mensuelle, vous êtes donc a moitié pardonné (sauf Bruno qui sera pendu haut et court).

En fait, si j'écris, c'est pour préciser deux ou trois points qui me semblent importants :

premièrement, 80 % des jeux que j'ai eu la joie d'approcher sont compatibles avec Win95 (bon, allez, 75 %…) et tournent très bien sans passer par Dos (Warcraft 2, Steel Panthers, etc.). En fait, très peu nécessitent de repasser par le Dos si la machine est correctement configurée. Là où la confrérie des Billous a fait très fort, c'est qu'il est très rare d'avoir à plonger ses petites mains délicates dans le cambouis gluant de « Fenêtres ». Je n'ai jamais aussi peu touché à mon autoexec.bat et à mon config.sys que depuis que j'ai le 95 (j'en ai même oublié dans quel répertoire ils se trouvaient). Par exemple, la ligne DEVICE C :\WINDOWS\EMM386.EXE RAM ROM suffit à gérer automatiquement tous les problèmes d'EMS et d'XMS. Et en plus comme tout est chargé en mémoire haute, on a aucun mal à atteindre 610 Ko de mémoire de bââââse. Où sont les dénigreurs de Windows 95 que je les pourfende (bande de Trolls) ?

Deuxièmement, il faut parler de la différence essentielle au lancement entre le « Mode MS-Dos » et le mode « Ligne de commande uniquement ». En mode Dos, Windows est toujours présent, même si il se fait très discret. Il suffit en effet de taper « mem/c/p » pour découvrir 3 ko de Win en mémoire (un simple « exit » permet d'ailleurs de passer sous Windows). En revanche pour le mode « Ligne de commande uniquement », il n'y a que le Dos 7 et il faut taper Win pour lancer Windows (comme au bon (?) vieux temps !). Certains jeux sont sensibles à cette différence.

Troisièmement, en mode Dos, il ne suffit pas de mettre Mscdex dans le Dostart.bat ! Il faut aussi mettre le driver « Device (high) cdmachin.sys » dans le config. sys. je crois même qu'on peut mettre « Rem by Windows… » devant le Device et ainsi le driver ne sera chargé que sous Dos (à la syntaxe près).

Quatrièmement, une suggestion : pourquoi ne pas mettre un petit cadre avec chaque test indiquant soit que le jeu est 100 % compatible Win95, soit expliquant les opérations à réaliser pour faire tourner le jeu (modification du config, mode Dos, etc.). Ce serait à mon sens mieux que de faire de



vagues articles sur « Windows et les jeux ». Désolé pour Bruno si ça met sa plume au chômage (eh, pleure pas Bruno, il était bien ton article…). Bon, vous me faites ça pour le prochain, hein ?

Pour conclure, Win 95 possède une tétrachiée d'avantages qui provoquent en moi un plaisir d'utilisation insoutenable. Et encore, sans parler du fait qu'il n'y a plus besoin de rebooter quand un jeu plante puisque c'est du vrai multitâche (Ctrl + Alt + Suppr) : et on tue la tâche paresseuse. Pour moi, le choix est vite fait : Win95 et les jeux, c'est pour la vie.

Benoît (Nantes, Angers et Paris… non, pas de Marseille).

P.S. Au fait, euh, pigiste, ça gagne beaucoup ? Parce que je cherche du boulot en ce moment…

Yo man,

attends, mec, tu as des actions chez Microsoft ou quoi ? Au début, on a cru que c'était Billou lui-même qui nous écrivait sous un pseudo ! Non que tu aies tort, mais tout cela manque cruellement de nuances ! Oui, parce que si Windows 95 est effectivement assez tolérant vis à vis des jeux fonctionnant sous Dos, il ne l'est souvent qu'à deux conditions. Soit les concepteurs du jeu se sont préalablement assurés que leur jeu fonctionnera sans heurt sous Win95 (qui, il faut le reconnaître, est en passe de devenir un standard) et dans ce cas, ce n'est pas Win95 qu'il faut glorifier mais le travail des développeurs. Soit ta bécane nécessite d'être configurée pile poil pour ledit jeu et dans ce cas, c'est plutôt sur le joueur que repose la lourde tâche de bidouiller une « parfaite » compatibilité. C'est d'ailleurs ce que tu signifies involontairement quand tu nous suggères d'inclure un pavé dans les tests précisant les conditions de fonctionnement de chaque jeu sous Windows 95 (idée d'ores et déjà à l'étude), preuve que Win95 et les jeux, ce n'est pas encore tout à fait ça… Mais bon, si je publie ta lettre, ce n'est pas seulement pour engager le énième volet d'une polémique sur le sujet mais également pour livrer aux lecteurs tes

COMBATTRE

BÂTIR

EXPLORER

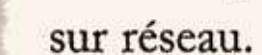
Partez à la conquête de l'Amérique

Avec "Conquest of The New World", découvrez un jeu de stratégie fascinant et d'une qualité visuelle et sonore exceptionnelle. Choisissez votre nationalité, définissez vos objectifs et prenez le large car un Nouveau Monde vous attend, complètement inexploré. "Conquest of The New World" vous donne l'opportunité de refaire le monde : établissez vos propres colonies, développez vos villes, commercez avec vos voisins et menez vos armées contre vos adversaires.



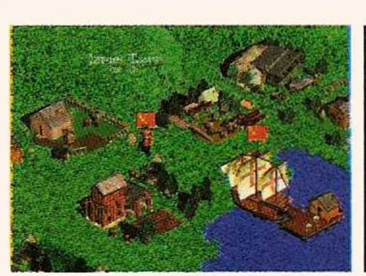
"Conquest of The New World ne sera pas seulement exceptionnellement beau, il vous proposera également une gestion aisée des mouvements d'unités et du développement de vos colonies, d'authentiques phases de combat, des micro-phases de combat, des animations et surtout la possibilité de jouer en link et en réseau."
Génération 4

● Des décors en 3 D isométrique, une qualité graphique unique ● Une fonction de zoom révélant des animations en 3 D originales ● Un jeu conçu pour tous les types de joueurs, du novice au plus expérimenté ● Une grande richesse de jeu garantissant une durée de vie illimitée ● Une gestion des combats animée sur un échiquier ● Une option multi-joueurs, par modem ou sur réseau.





Pour plus d'informations, branchez-vous sur notre site internet : http://www.interplay.com







Distribué par CIC. BP 13. 78142 VELIZY Cedex - Fax (1) 40 94 10 04



Vous êtes coincé dans un jeu ? N'appelez plus, n'écrivez plus à la rédaction. Tentez plutôt votre chance au 3615 Gen4 ou au numéro de téléphone suivant : 36 69 53 89. Sachez que certains éditeurs possèdent aussi un service « sauvetage », renseignez-vous en dernier recours ou prenez votre mal en patience jusqu'à la publication d'une solution dans Gen4.

---

remarques instructives sur le lancement des jeux Dos sous Windows.
Quant à ta question sur les revenus des pigistes, disons que si tu n'es pas allergique aux pâtes et autres féculents, ils sont très très confortables !
Byyyye ! ●

Y a gourrance !

D'abord, merci d'avoir publié ma précédente lettre, cela m'a permis de dormir tranquille un bon moment. Mais voilà, les nuits blanches sont de retour, alors passons les compliments et allons tout de suite au cœur du problème.
Premièrement, quelques reproches (pas sur le système de notes qui ne change rien pour moi) :

- contrairement à vos indications, Warcraft 2 fonctionne parfaitement sur un DX2-66 8 Mo ;
- vous dites que NBA live 96 nécessite un Pentium 75 et non un DX2-66 ;
- enfin (une p'tite dernière), vous dites qu'il faut un P60 pour Tomcat Alley et la config recommandée pour ce jeu est un DX2 ;

Voilà, finis les emm… place aux questions : les jeux Win95 en 3D sont-ils compatibles avec la 3D Blaster ? Dans quel Gen4 se trouve la soluce de LBA ? Pourquoi avoir supprimé l'édito ? je vais aussi me permettre de vous donner quelques idées pour améliorer le mag (qui en a grand-besoin… non, je blague). Je pense que vous devriez tester les jeux de moins de trois étoiles (comme Vikings dans le n°88) en express, ce qui garderait de la place pour les tests encore plus longs de bon jeux. Je trouve que les tests « hard » sont une excellente idée et j'espère en voir de plus en plus.
Bon, désolé pour les critiques mais il faut bien en faire de temps en temps. Ça me coûte beaucoup de le dire mais vous êtes quand même un très bon mag. Allez bye le Teigneux.
Sylvain l'insomniaque.

'lut,
content que tu aies pu dormir tranquille, mec, mais bon, moi comme les lecteurs, on s'en smatche puissamment les truffes. D'ailleurs, je ne voudrais pas te contrarier mais un vrai joueur ne perd pas son temps en sommeil inutile, il joue. De là à dire que tu n'es pas un vrai joueur… Ouah, allez, ne t'échauffes pas, je plaisantais ! C'est dingue ce que vous pouvez être susceptible quand on touche à votre fierté de joueur invé (r) té (b) ré ! Mais, zap, abordons immédiatement les petits problèmes que tu évoques dans la première partie de ta lettre. En dehors de Tomcat Alley, une simple erreur d'interversion que tes aptitudes logiques aurait pu déceler si tu n'étais pas hypertrophié du contradictoire, il nous arrive en effet de commettre quelques grosses bourdes inacceptables au niveau des exigences de configuration d'un produit. Mais sont-elles inacceptables ? Oh, ben non, alors ! Tout simplement parce que nous effectuons souvent nos tests sur des bêta-versions qui, si elles sont parfaitement jouables, ne sont pas toujours optimisées au niveau de la vitesse de jeu. Dès lors, lorsque l'éditeur s'avère incapable de nous donner les caractéristiques du produit fini, il nous arrive - à partir du test - d'en déduire lesdites informations et, bon, parfois, on se plante un peu (dans des proportions qui restent néanmoins raisonnables). Voili, voilà.
Passons maintenant à tes questions essentielles, à commencer par les jeux 3D sous Windows 95. D'après ce qu'on m'a dit, les premiers jeux Windows utilisant une carte accélératrice 3D ne verront le jour qu'à partir de décembre donc pour l'instant : néant. La soluce de LBA se trouve dans le Gen4 n°75. Quant à l'édito, il n'a pas été supprimé mais ajourné. Olivier, dont la paress… le bon sens est un modèle pour nous tous, trouve en effet cet exercice complètement inutile lorsque l'actualité micro, pauvre en événements marquants, ne le justifie pas. À quoi bon, en effet, se torturer mensuellement les sketches pour pondre finalement un édito qui ne dit rien de fondamental sur les évolutions du monde merveilleux de la microludique ? Hein, à quoi bon ? L'édito devient donc conditionnel et n'apparaîtra désormais dans les pages de Gen4 qu'à l'occasion de faits marquants. Pour finir, à propos des « mauvais » jeux qui ne devraient même pas faire l'objet de quelques pôv'tites pages, je ne suis absolument pas d'accord, mais alors pas du tout ! D'abord parce que les jeux dont tu parles sont au moins moyens, les softs irrémédiablement nuls (bombe) étant toujours relégués en Tests Express. Ensuite, parce que nos lecteurs nous reprocheraient rapidement de noter trop largement (il n'y aurait que des hits). Enfin, parce que, sauf à délayer comme des fous, nous n'allons de toutes façons pas consacrer dix pages à un bon jeu alors que six suffisent pour en rendre compte. Il y a bien sûr mille autres raisons pour lesquelles les critiques détaillées de jeux « moyens » sont indispensables. Elles sont par exemple déterminantes au regard de notre métier puisqu'elles nous obligent, plus que face à un « bon » jeu, à poser par écrit nos grilles d'évaluation donc à les consolider. Or pour un testeur : solide grille d'évaluation = critiques justes et pertinentes. Voualah, voualah.
Allez, salut, et dors bien. ●

AUJOURD'HUI, C'EST DÉJÀ HIER

En nous replongeant dans de vieux numéros de Gen4, et en particulier leurs éditos, nous avons retrouvé de nombreux éléments de l'histoire de l'informatique domestique. Désormais, tous les mois, nous vous en livrons un extrait avec quelques précisions additionnelles (entre crochets). Nostalgie, peut-être. Volonté de « fixer » une mémoire collective en perpétuel devenir, sûrement (poils aux dents). ●

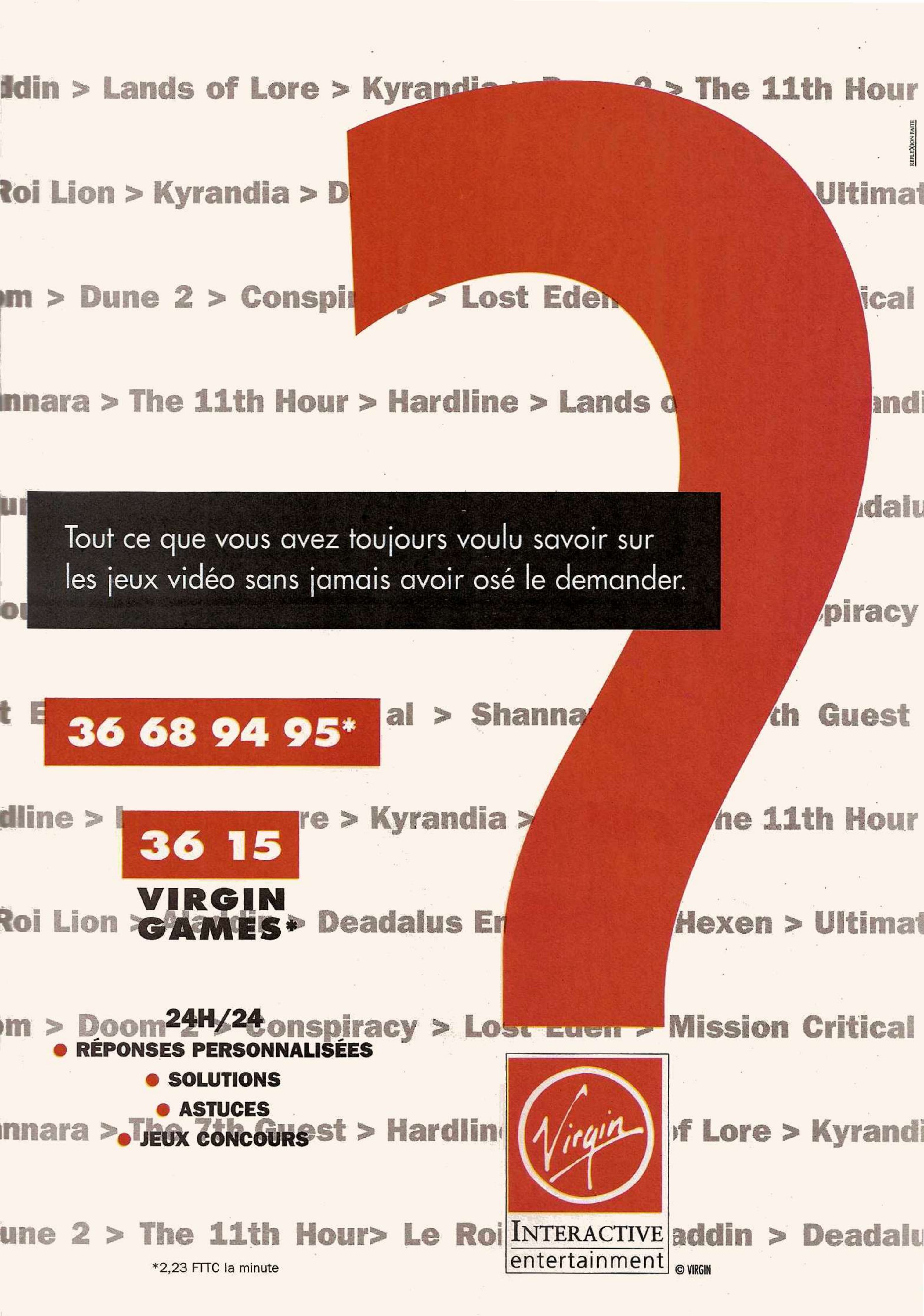
CHAPITRE 5

L'époque bénie !

Ce mois d'octobre aura été pour nous celui des avalanches ! Avalanche de jeux excellents tout d'abord, avec l'approche de Noël. De Powermonger [*97 %*] à Captive [*96 %*] en passant par Wing Commander [*97 %*], nous avons eu droit à des produits magnifiques [*sans oublier Immortal : 95 %*] ! Avalanches de nouveautés, donc de previews [*Magic Pocket, Gods, Eye of the Beholder, Battle Isle…*], mais aussi d'informations venues tout droit du Japon, que ce soit au niveau des consoles ou des machines d'arcade.



À propos, suite à notre Spécial Consoles, la rubrique de ce mois-ci n'est pas des plus étoffées, mais sachez que vous retrouverez désormais toute l'actualité des consoles PC Engine, Megadrive, Neo-Geo, Lynx, GameBoy, Game Gear et bien sûr, toutes les news du moment ! Ce mois-ci, nous vous présentons la première console portable [*et couleurs*] de Sega, la Game-Gear [*toujours en vente aujourd'hui, contrairement à la Lynx d'Atari*].
Avalanche de réponses à notre sondage ensuite, que nous sommes en train de dépouiller, et dont nous vous donnerons prochainement les résultats. Quoi qu'il en soit, le changement le plus demandé concernait notre reliure et vous pourrez désormais conserver vos anciens numéros dans un bon état [*jusqu'à ce numéro 27, les pages étaient agrafées et non collées*].
Enfin, avalanche de pages dans ce numéro : 244 ! Et ce n'est qu'un début. Le mois prochain, il devrait y avoir encore plus de tests, plus de news et un dossier fou sur les jeux de demain [*Elvira, Disc, Wrath of the Demon*]. Génération 4 numéro 28 : c'est vraiment Noël !
Édito Gen4 N°27 (novembre 1990). ●


Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur
les jeux vidéo sans jamais avoir osé le demander.
36 68 94 95*
36 15
VIRGIN
GAMES*
24H/24
RÉPONSES PERSONNALISÉES
SOLUTIONS
ASTUCES
JEUX CONCOURS
*2,23 FTTC la minute
Virgin
INTERACTIVE
entertainment
© VIRGIN



MATROX
POWERED BY
MGA
64-BIT GRAPHICS
LOGICIELS
INCLUS
GRATUITEMENT*
PSYGNOSIS
MONSTER TRUCK RALLY
SCORCHED
PLANET
MECHWARRIOR 2
31ST CENTURY COMBAT

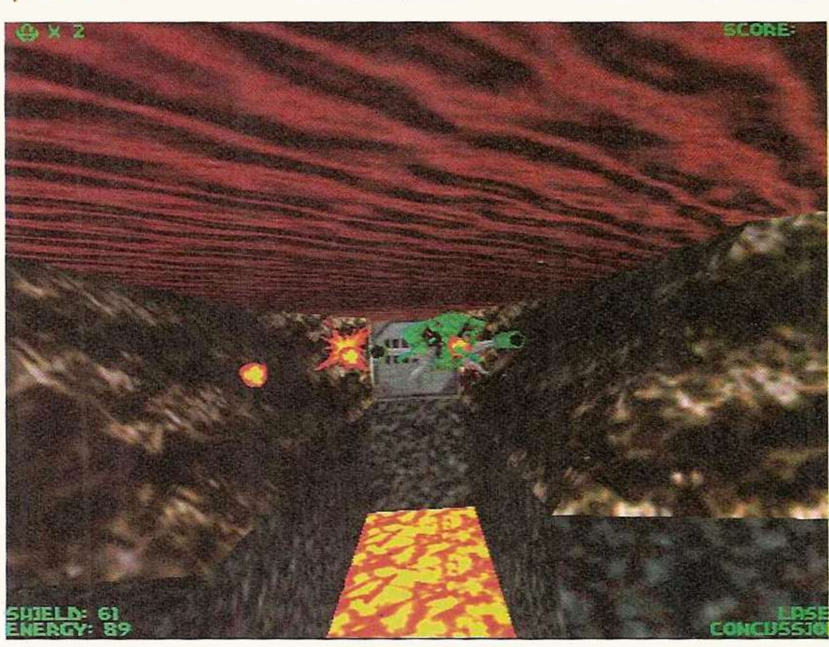
NEWS

Les cartes accélératrices 3D

Le marché de l'accélération 3D promettait une belle bagarre entre les différents standards. Les nouveautés du salon de l'E3 ne nous ont pas fait mentir ! Pas moins de sept puces différentes, toutes prétendument meilleures les unes que les autres, proposent de faire valser les polygones sur votre PC !

S'il existe un marché porteur aujourd'hui dans le domaine du hardware sur PC, c'est probablement celui des cartes accélératrices 3D ! Déjà, certaines cartes dites de « première génération » se retrouvent dans une situation délicate, à savoir la Diamond Edge 3D, la Matrox Millenium et la 3D Blaster de chez Creative Labs. En effet, il leur manque d'une part une compatibilité par rapport à un standard, très bientôt délivré par Microsoft pour Windows 95 sous la forme de Direct3D (bien qu'un driver Direct3D soit prévu pour la Matrox Millenium). D'autre part, les performances en terme d'accélération 3D s'avèrent bien en deçà de ce que peut offrir les cartes à venir. Bref, la première génération est morte, vive la seconde génération ! Et d'ailleurs, les trois constructeurs ci-dessus ne s'y sont pas trompés, puisqu'ils proposent chacun une nouvelle carte de seconde génération. Mais voilà, bien que Direct3D s'annonce comme le standard incontournable à venir, la plupart des cartes sortant dans les prochaines semaines, voire au pire les prochains mois, se basent sur des puces de technologie différente… Et en l'absence de jeux développé sous Direct3D, bien malin qui pourra déterminer quelle carte offrira les meilleures performances ! Malgré tout, deux tendances semblent se dessiner : d'un côté les cartes offrant une accélération 3D sous Windows 95, mais ne négligeant pas les performances graphiques sous son vénérable ancêtre le Dos, et de l'autre des cartes résolument tournées vers le futur, et dédiées exclusivement à donner le meilleur d'elles-mêmes sous Windows 95. Alors, vous sentez-vous prêt à faire table rase du passé, et oublier vos bon vieux jeux sous Dos ?

Descent 2 tournant avec la Diamond Stealth ▼ 3D 2000XL.



Les repentis

Dans la série, on trouve d'abord Diamond avec sa nouvelle carte Stealth 3D 2000XL. Déjà disponible sur le marché, elle est la première carte architecturée autour de la puce S3 Virge, qui devrait équiper plusieurs autres cartes accélératrices à venir. Bien que profitant de l'aura de S3, qui avait imposé son chip graphique comme standard dans les dernières années, les capacités de traitement 3D du Virge s'annoncent comme relativement inférieures aux autres puces. En attendant, les deux jeux accompagnant la carte, Descent 2 et Destruction Derby, spécialement adaptés pour tirer parti du Virge sans passer par DirectX, donnent une idée de la qualité d'animation à laquelle vous finirez par vous habituer d'ici quelques mois : tournant en SVGA et 65 000 couleurs, Descent 2, par exemple, s'avère parfaitement fluide sur un Pentium 90 et ne souffre d'aucune pixellisation ! En plus, ses performances sont aussi superbes sous Dos, ce qui en fait une carte très versatile. Et pour une fois chez Diamond, le software se révèle très stable, quoiqu'assez sommaire, ce qui ne gâche rien. De son côté, Creative Labs prépare une nouvelle gamme de cartes accélératrices, appelée Graphics Blaster, architecturée autour de puces de chez Cirrus Logic, les GD5462 Laguna et GD5446 Alpine. Quant à Matrox, la Millenium est oubliée pour laisser place à la Mystique. Matrox fait toujours confiance à MGA pour sa nouvelle carte accélératrice de seconde génération, puisque la Mystique est architecturée autour de la puce MGA-1064SG. Quand on connaît la qualité des cartes de chez Matrox, on se dit qu'il faudra suivre cette dernière de très près ! Finalement, ATI se lance dans la mêlée avec



▲ Matrox Mystique.



▲ La Vérité de Rendition.

la carte Xpression, construite autour de leur propre processeur graphique, la 3D Rage. Très bientôt disponible sur le marché, la Xpression équipe déjà les derniers modèles de PC multimédia de chez Gateway 2000.

Les visionnaires

Parmi les cartes résolument tournées vers Windows 95 et DirectX, on remarque déjà la PowerVR de Vidéologic, développée en collaboration avec NEC. Sur le papier, la puce PCX1 l'équipant promet d'être largement supérieure aux autres présentées plus haut, et devrait coûter beaucoup moins cher que les cartes ci-dessus plus « versatiles », et serait censée dorénavant équiper la gamme Presario de chez Compaq. Par contre, en dehors de Windows 95, point de salut, les performances sous Dos promettent de rester très moyennes. Même combat chez Rendition avec son processeur « Vérité », que Microsoft cite quand même en référence pour Direct3D, et la puce Voodoo Graphics de 3Dfx. Ces puces semblent capables de délivrer des performances proprement hallucinantes sous Windows 95 ! Par contre, elles n'équipent encore aucune carte annoncée, et on ne devrait pas les voir déferler en masse sur le marché avant la fin de l'année. Par contre, le jour où tous les jeux sortiront sous Windows 95 (faites-vous une raison dès maintenant, cela paraît maintenant inéluctable), ces petites puces risquent de faire mal. Très mal !

Tous ces constructeurs font bien sûr chacun de leur côté la chasse aux licences, pour obtenir un maximum de softs compatibles avec leur carte ! Et en attendant que Direct3D mette tout le monde d'accord, cela promet de belles bagarres commerciales à grosses poignées de dollars… Pour les joueurs que nous sommes, rien n'est encore décidé, mais il paraît sage de jouer sur le tableau de la versatilité dans un premier temps, avec une carte accélérant la 3D sous Windows 95, mais conservant aussi d'excellentes performances sous Dos. À moins que vous soyez prêts à oublier tous les jeux à base de 3D qui vous ont enchantés sous ce bon vieux Dos… ●

Un bus qui speede



Rendition, à qui l'on doit une des cartes accélératrices pour Windows 95 événementielles sur l'E3 vient d'annoncer son soutien à la nouvelle technologie Accelerated Graphics Port d'Intel. Cette dernière est un nouveau bus entre le processeur et la carte vidéo, qui est quatre fois plus rapide que le classique PCI. Les premiers ordinateurs supportant cette nouvelle technologie sortiront mi-97, procurant un très sérieux plus, surtout pour tous les jeux en 3D !

Toujours dans la même optique, Intel a annoncé aussi son fameux MMX pour Pentium, un chip contenant une soixantaine de nouvelles instructions utilisant huit registres 64 bits MMX. Dès 1997, tous les processeurs Pentium intégreront ce nouveau composant, décuplant la puissance des PC, surtout dans les domaines vidéo et sonore, pouvant traiter les images en 24 bits avec autant de facilité qu'actuellement avec les 8 bits (256 couleurs), facilitant le « multitraitement »… Je ne vous parle même pas des rumeurs sur le P8, tournant en GigaHertz, soit au minimum six fois plus rapide que les Pentium 166 actuels ! Autant dire que les machines de l'an prochain et de 98 seront de véritables monstres, qui couplées à un DVD-Rom devraient permettre des développements extraordinaires, pulvérisant au passage toute Nintendo 64 et autres consoles soi-disant révolutionnaires. Reste bien évidemment le coût de tout ceci et la compatibilité, questions sur lesquelles nous reviendrons sûrement d'ici peu !

◀ Diamond Stealth 3D 2000XL.

◀ ATI Xpression.

Carte PowerVR. ▶

Canal Quake

Id Software a pensé à une nouvelle forme de distribution pour **Quake**, son prochain bébé… Une fois le jeu terminé (non, ne nous demandez pas quand, on sait pas !), le CD est crypté. En fait, la version shareware sera rendue disponible sur CD, pour un prix modeste, et contiendra aussi la version complète, mais cryptée. Si le jeu vous plaît, il suffira alors d'appeler Id Software, donner votre numéro de carte de crédit, et vous obtiendrez ainsi un code permettant d'accéder au reste du jeu. Entre nous, il a intérêt à être bon leur code d'encryptage, parce que tous les hackers de la planète vont sans doute se jeter sur le CD pour tenter de le craquer… Auparavant, Quake sera téléchargeable (n'insistez pas, on sait toujours pas quand, c'est un monde, quand même !) dans sa version shareware pendant un mois ou deux sur le site d'Id, permettant aux programmeurs d'avoir l'avis des premiers joueurs pour corriger d'éventuels bugs et de l'améliorer avant la mise sous presse du CD. Le site Web d'Id risque de recevoir beaucoup, beaucoup de visites prochainement…



Allo Internet ?

Face à la prolifération récente de logiciels de téléphonie par **Internet**, *les grosses compagnies de télécommunications américaines commencent à faire sérieusement la tronche. En effet, non seulement le coût de la communication internationale devient dérisoire lorsqu'elle passe par le Net, mais en plus elle utilise le réseau téléphonique sans aucune compensation pour leurs investisseurs ! Du coup, les sociétés de télécom commencent à faire du coude au gouvernement américain pour qu'il régule (lire limite/déconseille/interdise/bannisse) l'utilisation de tels logiciels. En fait la situation n'a rien de simple : d'un côté les sociétés de télécoms profitent du développement du réseau Internet, puisqu'il utilise ses services, mais ne souhaitent pas en parallèle que ce dernier concurrence ses propres services. Ensuite, vu que le réseau est déjà passablement engorgé vu l'augmentation constante du flot de transmissions binaires, la généralisation du « webtalk » ne ferait rien pour améliorer les choses… En Europe, les télécoms restent confiantes, arguant qu'Internet est loin d'être aussi développé de ce côté de l'Atlantique et que de toutes façons avec l'ouverture du grand marché européen en 98 les prix des télécommunications devraient subir des baisses considérables. Ah ouais ? O.K., on attend de voir…*

Le joystick du guerrier



Logitech innove encore avec un nouveau joystick, le **Wingman Warrior**, destiné « exclusivement » aux amateurs de doom-like. Tous ces jeux en 3D qui demandent une grande mobilité et une certaine indépendance entre les déplacements et la visée ont suscité l'idée d'un joystick possédant une manette principale pour se déplacer et une secondaire pour tout ce qui est combat. Cela demande bien sûr deux mains ce qui risque alors de poser un problème pour utiliser des touches particulières. Dommage que l'on ait que deux… bras !

Une PCTV

Compaq *et* **Thomson** *ont annoncé leur partenariat autour d'un standard permettant aux télés et PC de fonctionner de concert. Mais aussi pour développer d'ici fin 97 un poste de télé intégrant un PC et des fonctionnalités pour accéder à Internet.*
Il faut dire que les annonces de ce genre pleuvent depuis quelques mois, avec **Sega** *qui annonce une extension pour sa console Saturn pour surfer,* **Gateway 2000** *parlant d'écran télé de 76 cm pour PC, et* **Zenith** *annonçant une intégration d'un module Internet sur ses futurs postes de télé ! Voilà qui devrait ravir le grand public, même si pour l'instant, tout cela semble bien anarchique !*

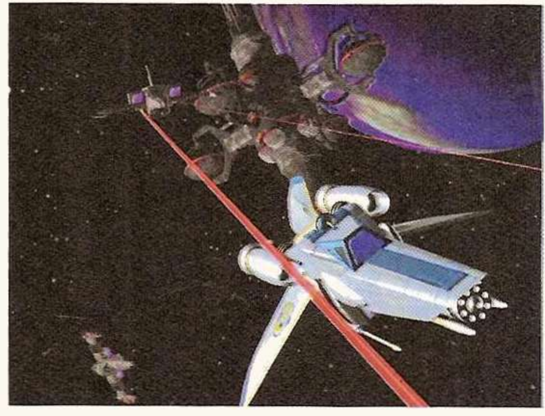
Fêlé du casque

Malgré le succès très relatif des casques de réalité virtuelle, **Forte Technologies** (à qui on doit le VFX1), continue à y croire fort, très fort même. Cette fois, Forte annonce pour la seconde moitié de 96 la sortie d'un nouveau casque doté d'un affichage en SVGA, en coopération avec Kopin Corporation, une firme spécialisée dans les écrans à cristaux liquides haute résolution. Jusque là tout va bien, sauf que le prix annoncé gravite en orbite géostationnaire autour de 3 500 dollars. Bon, on change la pile de la calculette, on multiplie par cinq, on met plein de zéros partout et on rajoute la TVA pour faire bonne mesure. Au total, on obtient près deeuuu… 21 000 F, oui, c'est ça. Allez, bonne chance ! Bon on rigole, en fait ce casque est essentiellement destiné aux bornes d'arcade et aux applications semi-professionnelles.

L'arlésienne des étoiles

Gametek annonce que la sortie de **Battlecruiser 3000AD** est reportée à octobre pour l'Europe. N'insultez pas les programmeurs, ils n'y sont pour rien, car le jeu est fini ! En fait, il s'agit d'une décision basée sur une stratégie marketing, la période d'été occasionnant habituellement une sérieuse baisse des ventes. En plus, il risque même d'être bien, ce jeu, puisqu'il s'annonce comme un Elite en SVGA, la jouabilité et un scénario en plus. Bref, grâce à Gametek, vous pouvez partir en vacances tranquilles, vous ne raterez rien d'ici la rentrée, à part Dungeon Keeper, Z, GP2, et d'autres encore…





KICK OFF 96

3D
UN ENVIRONNEMENT HYPER RAPIDE

UNE EXTREME VITESSE

2D
UNE OPTION 2D

4
QUATRE ANGLES DE CAMERA

Vous voulez de l'action rapide, très rapide?

Kick Off 96 vous offre la possibilité de faire vos preuves dans le plus grand championnat européen.

L'action est d'une rapidité fulgurante, la jouabilité incontestable, les animations sont ultra fluides et l'environnement 3D spectaculaire.

Si gagner l'*Euro 96* ne vous suffit pas, créez vos propres tournois en choisissant parmi 49 équipes internationales.

Créez votre « dream team » et affrontez les meilleures équipes en match amical, championnat ou coupe.

VERSION FRANÇAISE INTEGRALE • PC 3.5" • CD-ROM PC







ARCADE ET SIMULATION • QUATRE ANGLES DE CAMERA • 8 000 MOUVEMENTS DECOMPOSES POUR UNE GRANDE FLUIDITE • 49 EQUIPES INTERNATIONALES 750 EQUIPES DE PREMIERE DIVISION • 15 000 VERITABLES JOUEURS AVEC CHACUN DES TALENTS DIFFERENTS • UNE BASE DE DONNEES MASSIVE

Distribué par Virgin Interactive Entertainment, 233 rue de la Croix Nivert 75015 Paris, Tél. : (1) 53 68 10 00

Brèves

❁ On a failli attendre, mais Activision a enfin sorti Netmech pour Dos, permettant aux possesseurs de Mechwarrior 2 (version Dos) d'y jouer en réseau. La mauvaise nouvelle, c'est que l'add-on téléchargeable sur le site d'Activision pèse quand même 11 Mo. L'autre mauvaise nouvelle, c'est que pour ceux qui n'ont pas accès à Internet, cet add-on était vendu dans les pays anglophones (donc, fallait donner des sous) en format CD. Quant à sa distribution en France, elle n'est malheureusement pas prévue pour l'instant... ❁ Blizzard ne s'endort pas sur ses lauriers et préparerait pour la fin de l'année Starcraft, soit un Warcraft 2 dans l'espace ! On ne sait pas encore grand-chose sur le projet, sauf que vous pourrez jouer une race galactique parmi trois, que le jeu sera en SVGA et qu'il est prévu pour Windows 95. Une chose est sûre, dans l'espace, personne ne peut vous entendre dire « zog, zog » ❁ Brian Reynolds, concepteur et programmeur en chef de Civilization 2 (et non, ça n'était pas Sid Meier, place aux jeunes, quoi !) vient de quitter Microprose, bien qu'ils aient fait des pieds, des mains et de la souris pour le garder ❁ Merlin sera le nom de la prochaine version d'OS/2 Warp. Merlin sera un peu magicien, puisqu'il devrait obéir à la parole. Vous pourrez ainsi exécuter toute tâche normalement dévolue à la souris de votre voix de ténor. Espérons que ça ne finisse pas en scène de ménage et en grands coups de gueule avec votre ordinateur ! ●

Engage tous azimuts



Un des phénomènes les plus évidents du salon de l'E3 était la présence sur tous les stands des éditeurs de produits réseaux et surtout **Internet.** Ce sont de nombreuses sociétés, spécialisées dans la mise en place de serveurs uniquement dédiés aux jeux sur Internet qui pullulaient. **Engage Games Online**, dont on vous avait déjà parlé, s'annonce décidément comme l'un des plus prometteurs. Cette filiale d'Interplay diffusera très prochainement des versions online de **Descent, Battlechess 4000, AD & D : Descent To the Undermountain** et **MUD 2.** Ce service verra très rapidement sa collection





de titre enrichie par d'autres intervenants. Parmi les autres annonces, les joueurs retrouveront aussi des produits d'**Interworld Productions**, avec tout d'abord **Rolemaster : The Maelstrom**, une licence d'un vrai JDR papier mais aussi **Splatterball**, une simulation de paintball offrant des décors variés (western, médiéval, etc.) et des options non moins originales.
De son côté, **Mpath**, un des concurrents d'Engage, vient de lancer sa technologie **Voxware**, qui permet le dialogue en temps réel via Internet. Quant à **American On Line** (AOL), elle dévoilait **Metatools**, les trois premiers jeux de réflexion développés exclusivement pour Internet. Enfin, **Total Entertainment Network** entrera aussi sérieusement dans la danse dès la rentrée, avec en particulier une version online de **Dark Sun** de SSI, jeu de rôle en mode graphique, et **Confirmed Kill** de Domark, un simulateur de combat aérien online lui aussi.
Il faudra cependant compter avec Microsoft et le Directplay intégré à Windows 95, qui permettra aisément à n'importe quel jeu Windows 95 de communiquer avec un collègue sur le Net ! Les hostilités sont ouvertes, mais rassurez-vous, les seuls vrais bénéficiaires seront les joueurs ! ●

Des manettes de Pro!

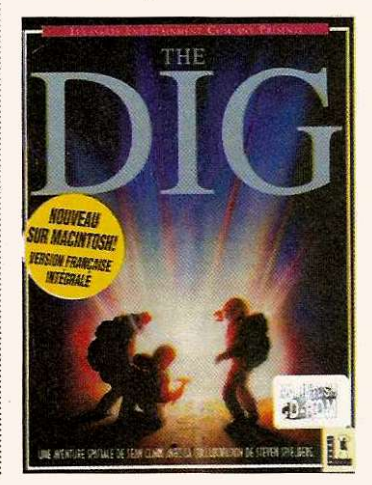
CH Products continue dans la lignée des manettes dédiées, avec cette toute dernière série, la « F-16 », disponible pour PC et bientôt pour Mac, spécialement conçue pour les fans de simulations. La gamme dispose de trois joysticks, le **F-16 FighterStick** comportant 16 fonctions programmable, le **F-16 CombatStick** en comportant 14, tandis que le **F-16 FlightStick** s'arrête à 4. Ces manettes peuvent se combiner avec une gamme de deux manettes de gaz, la **Pro Throttle** comportant 20 fonctions programmables, alors que la **Throttle** tout court se limite à 12. Avec tout ça, si vous ne trouvez plus votre bonheur, achetez plutôt des jeux de golf... ●

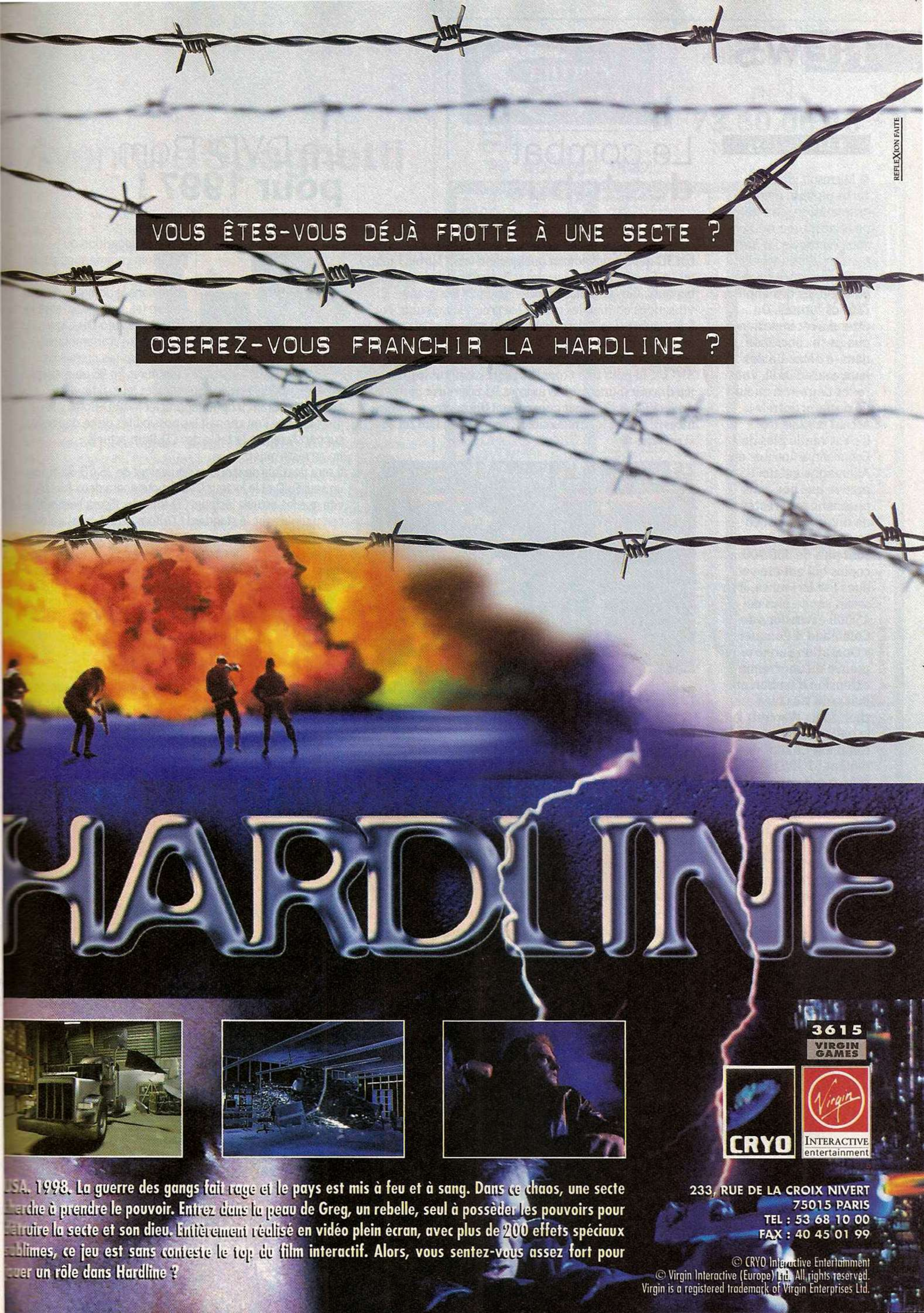




La fouille enfin sur Mac

Vous avez un Mac, vous aimez les jeux d'aventure, et parfois vous trouvez que la vie est vraiment trop injuste avec les adorateurs de la petite pomme. Eh bien, ne désespérez plus, le docteur **Ubi Soft**, *grand marabout de la distribution de jeux venu tout droit du cœur de l'Afrique résout tous vos problèmes, grâce à la sortie de* **The Dig** *pour Mac et en version française intégrale s'il vous plaît. En plus, comme le docteur est vraiment magnanime, le prix de la consultation se résumera à 399 F. Et si ça suffit encore pas, tu viens et je te ramène ta femme, ton chien et ton hérisson dans les 24H, résultats garantis.* ●




REFLEXION FAITE
VOUS ÊTES-VOUS DÉJÀ FROTTÉ À UNE SECTE ?
OSEREZ-VOUS FRANCHIR LA HARDLINE ?
HARDLINE
3615 VIRGIN GAMES
CRYO
Virgin INTERACTIVE entertainment
SA. 1998. La guerre des gangs fait rage et le pays est mis à feu et à sang. Dans ce chaos, une secte
erche à prendre le pouvoir. Entrez dans la peau de Greg, un rebelle, seul à posséder les pouvoirs pour
étruire la secte et son dieu. Entièrement réalisé en vidéo plein écran, avec plus de 200 effets spéciaux
ublimes, ce jeu est sans conteste le top du film interactif. Alors, vous sentez-vous assez fort pour
uer un rôle dans Hardline ?
233, RUE DE LA CROIX NIVERT
75015 PARIS
TEL : 53 68 10 00
FAX : 40 45 01 99
© CRYO Interactive Entertainment
© Virgin Interactive (Europe) Ltd. All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

Brèves

Microsoft vient de sortir un outil de programmation (ça s'appelle aussi une API) sous Windows 95 permettant d'intégrer la reconnaissance de la parole dans des applications futures. On attend avec impatience que ça se concrétise dans le domaine des jeux, mais d'ici là, vous feriez peut-être mieux de parfaire votre accent anglais ! Il s'est vendu plus de Command & Conquer en Allemagne qu'aux USA, preuve que nos amis prussiens sont restés de fins stratèges. En tout dans le monde, ce sont plus de 800 000 copies qui ont été vendues ! En France, il se serait vendu plus de 15 000 extensions de Command & Conquer, « Opération Survie », preuve qu'une bonne extension d'un bon produit peut très bien marcher. Alors Warcraft 2, la balle est dans ton camp ! Ce sont exactement 57 795 personnes qui ont visité le salon de l'E3, soit une progression de quasiment 50 % par rapport à l'année précédente, confirmant ainsi tout le bien que l'on pense de ce salon.

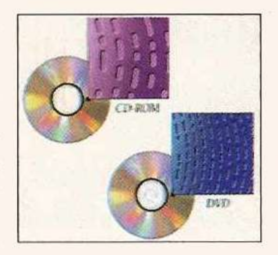
Le combat des tribus

Silmarils prépare pour octobre prochain un jeu de combat 3D qui devrait donner quelques soucis à Virtua Fighter et Toshinden. Le jeu devrait comprendre 10 combattants, sans compter les boss, inspirés des grandes civilisations comme les celtes, les grecs, les vikings, etc. Les combats feront largement appel aux armes blanches, avec en bonus des attaques magiques. Le jeu sera entièrement en 3D mappée, supportera un affichage en SVGA, et pour que votre PC chéri supporte le choc le jeu devrait tourner sur Windows 95 pour tirer parti des drivers DirectX et par conséquent des cartes accélératrices 3D. Pour les irréductibles, une version Dos est aussi prévue.





Le DVD-Rom pour 1997 !



Après l'apparition du CD-Rom comme support de stockage, la nouvelle révolution dans le domaine du jeu micro (et de la vidéo) sera le **Digital Video Disc**, qui apparaîtra vraisemblablement dans ses premières moutures fin 96 pour ce qui est de la vidéo. Dans le domaine des jeux, il faudra attendre courant 97 pour apprécier le DVD-Rom, mais lorsque l'on connaît les possibilités de ce nouveau support laser, de la taille des CD-Rom actuels, on en reste muet.

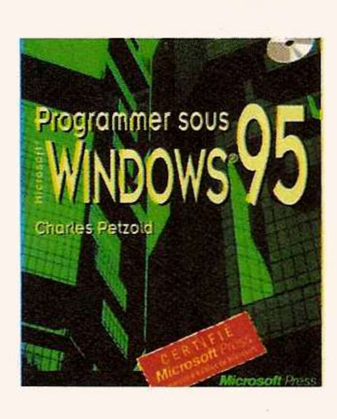
Il sera possible de stocker l'équivalent de 25 CD-Rom sur un seul DVD et le lecteur DVD fonctionnera deux fois plus vite que les actuels lecteurs CD-Rom 4x. Il sera bien sûr compatible avec le standard CD-Rom actuel, ainsi qu'avec le format CD Audio, ce qui vous permettra toujours d'écouter vos disques préférés sur votre PC. Annoncé dans un premier temps à 500 dollars, il nécessitera cependant un décodeur MPEG 2, ce que très peu d'entre-vous possèdent, mais les jeux n'en valent-ils pas la chandelle ? Quoiqu'il en soit, des compagnies comme Compaq, Intel, Microsoft, Time Warner et Toshiba ont confirmé lors de l'E3 leur soutien sans restriction pour le DVD-Rom !

Tout 1995 sur CD



Microfolie's sort **Le Journal de l'Année 95**, reprenant la plupart des informations majeures de l'année 95 dans la presse quotidienne télévisée. Découpé en deux parties, le Journal vous permet de revoir 50 événements marquants de l'actualité en 30 minutes de vidéo, ou de sélectionner les articles qui vous intéressent classés par thème (politique, sciences, économie, etc.). Vous pourrez ainsi revoir avec bonheur Eltsine bourré comme un cosaque à une conférence de presse, ou le rallye Chirac, un certain jour de mai dans les rues de Paris. En bref, ce sont plus de 10 000 articles et 2 500 photos, en plus de la vidéo, qui vous rendront incollables sur ce que vous avez déjà probablement oublié, le tout pour environ 300 F.

C moi qui l'ai fait !



Pour tous les amoureux de la programmation en langage C qui nous lisent, et nous savons qu'ils sont nombreux, Microsoft Press édite un gros pavé du nom de **Programmer sous Windows 95**, *de C. Petzold. Grâce à lui, vous saurez enfin tout sur le multireading, les principes de GDI et d'OLE, le multitâche préemptif, l'impression et la mémoire, et enfin la nouvelle interface utilisateur de Windows 95. Le tout s'accompagne de nombreux exemples d'applications inclus dans le CD vendu avec le livre. Si vous n'êtes pas encore parti en courant en lisant cette news, vous ne regretterez sans doute pas les quelques 385 F requis pour s'approprier cette véritable bible de la programmation.*

Aventure **Spaghetti**



En marge des annonces de X-Wing versus Tie-Fighter et Dark Forces 2, LucasArts prépare pour bientôt dans pas longtemps **Outlaws**, un jeu d'aventure ayant pour thème les westerns spaghetti des années 60 ! Au menu vous aurez à faire dérailler les plans diaboliquement capitalistes d'un baron des chemins de fer lancé à pleine vapeur. En tant qu'ex-marshall épris de justice et ivre de vengeance, vous aurez à affronter les pires bandits du Missisipi à la solde dudit baron. Le jeu comportera des scènes d'action en plus de la partie aventure, et réutilisera les moteurs 3D de Dark Forces et Rebel Assault 2. En plus, Outlaws offrira une option multijoueur, 12 joueurs pouvant choisir autant de bandits aux caractéristiques bien particulières avant de s'affronter dans la grande rue balayée par le vent chaud du désert. Le jeu devrait sortir cet hiver (c'est long, un hiver…) pour Windows 95 et Mac.

Ils ont du **Caractère**



Trilobyte sera désormais distribué par Electronic Arts, avec trois nouveaux produits annoncés à l'E3. Outre le troisième volet de ***The 7th Guest****, trois jours au salon de l'E3 nous ont permis de croiser de nombreuses fois la fanfare écossaise (The Misty Isle Pipe Band), qui sur fond de cornemuses criardes, nous invitait joyeusement à découvrir* ***Clandestinity*** *sur le stand Trilobyte. Cette aventure dans le plus pur style dessin animé plongera les joueurs dans une mystérieuse histoire de château hanté, avec un produit cette fois plutôt destiné au grand public (à l'instar de The 11th Hour, dédié aux adultes). Le troisième produit est peut-être le plus original, dans son concept tout du moins, puisque* ***Tender Loving Care*** *est un jeu d'aventure, réalisé avec la nouvelle mouture du moteur de The 11th Hour, qui a été développé en simultané avec un véritable film du même nom. Ce thriller, qui sortira sous le label Trilobyte Productions, permettra ainsi au spectateur du film de jouer ensuite au jeu, avec des scènes vidéo qui ont été filmées exclusivement pour le jeu et qui n'apparaîtront pas dans le long métrage ! De ce fait, le joueur pourra complètement modifier l'histoire et interagir sur son PC dans le film ! Ça y est. Hollyware est né !*



Brèves

❁ Motorola se rebiffe, et tente de griller Intel dans la course au processeur le plus rapide, le plus beau, bref le plus bien, avec une puce tournant à 200 Mhz destinée aux PowerPC de monsieur Apple. Vous me direz Intel dispose déjà du Pentium Pro, tournant lui aussi à 200 Mhz, mais ce dernier n'est pas vraiment destiné au grand public pour l'instant. Tandis que la puce 603e de Motorola à 200 Mhz, avec ses petits frères à 166 et 180 Mhz, devrait inonder le monde du PowerPC dès juin ❁ O.K., on a fabouillé un petit peu sur le nom du développeur de Jetfighter 3 dans les news du numéro précédent. Il s'agit de Missions Studios et non pas de Merit Studios. Mea culpa ❁ Deux nouveaux salons Electronic Entertainment Expo sont d'ores et déjà annoncés. Le premier se déroulera début novembre 96 au Japon, à Tokyo, tandis que le second se tiendra fin juin 97 à Atlanta. Et nous en Europe, on peut crever ! ❁ Le label Spectrum Holobyte vient de disparaître. Désormais, tous les titres développés par cet éditeur sortiront sous la marque Microprose, il est vrai un peu plus prestigieuse ❁ Il serait question d'une adaptation de tous les jeux Crystal Dynamics sur PC ! ❁ Pour les fans d'Hexen, une extension disponible sur le ftp ://ftp.gtinteractive.com permettra de jouer jusqu'à huit en Deathmatch ❁ Chris Roberts a quitté Origin pour monter sa propre société. Le créateur de la saga des Wing Commander refera sûrement parler de lui d'ici peu. ●

Plus Trek que nous

Ils sont fous ! Le **TR 107-Tricorder Mark 1** n'est pas le tout dernier modèle d'appareillage analytique de McCoy dans *Star Trek*, mais un outil existant bel et bien (env. 400$), sauf poisson d'avril à retardement. Construit par **Vital Technologies Inc.**, il s'agit d'un véritable appareil de mesure, professionnel et bougrement précis. Outre l'horloge, le calendrier et la calculatrice intégrés, le Tricorder Mark 1 peut aussi mesurer les fréquences électromagnétiques, le taux de radiation ou de rayons solaires qui nous brûlent la peau, sans oublier la pression atmosphérique… Il possède même un puissant algorithme de colorimétrie, pour détecter les couleurs et éventuellement vous donner les compléments. Ce gadget, possède en outre un port parallèle, pour communiquer ces données sur votre PC. Information ou délire du Net ? ●



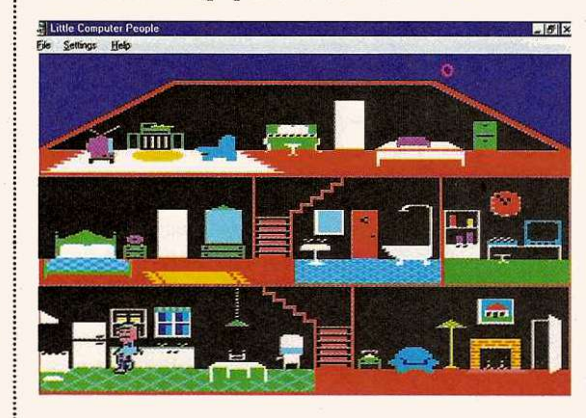
Petit Klingon deviendra grand

Pour tous les fans de **Star Trek** qui n'ont pas peur de passer du côté de l'ennemi juré de la Fédération, ce film interactif vous propose de tout apprendre des terribles us et charmantes coutumes des Klingons, à la dure comme il se doit. En effet, dans *Klingon* vous incarnez le jeune Pok, dont le père est assassiné le jour de son ascension au rang de jeune guerrier. À partir de là il vous incombe de prendre les bonnes décisions pour d'une part survivre, et d'autre part venger votre père. Bref, il ne s'agit là que d'un film qui n'a d'interactivité que le nom ou presque. Bien plus original, le jeu est accompagné d'un laboratoire de langue Klingon, qui vous apprendra tout sur les doux phonèmes de cette langue aux accents mélodieux à s'en arracher le fond de la gorge. Les curieux et les Trekkies apprécieront. ●



Commodore revival

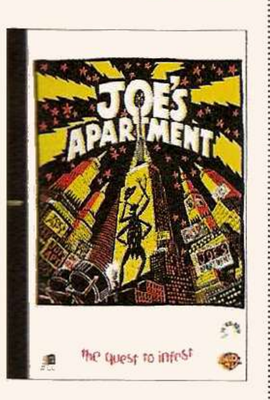
Pour les vieux de la vieille qui ont connu la grande époque du **Commodore 64** et ses jeux à la pointe de la technique en gros pavés de 16 couleurs (ça ne nous rajeunit pas tout ça, ma bonne dame), Activision réédite sous forme de compilation pour Windows 95 quinze des titres qui ont causé bien des nuits blanches et des engueulades avec vos petites copines (ah bon ? Rien n'a changé ?). Au programme, on prend son souffle et on trouve donc : **Beamrider, Decathlon, Hacker, Little Computer People, Portal, Zenji, Top Fuel Eliminator, Alcazar, Toy Bizarre, Zone Ranger, Rock N' Bolt, Park Patrol, Web Dimension, The Great American Cross-Country Road Race** et **Master Of Lamps**. Ouf, c'est que je n'ai plus mes petits doigts agiles d'antan, moi ! Ne vous attendez pas à en prendre plein la vue ou les oreilles, mais ce genre de compil permet de se donner une idée, ou de se rappeler, ce qu'étaient les hits d'il y a 10 ans, par rapport aux superproductions d'aujourd'hui. Tant qu'on y est, on peut aussi se projeter dans 10 ans et se tenter d'imaginer ce que seront les hits du futur. Parfois le temps passe vite, très vite… ●



Du sang frais

Les produits que nous appelons communément les **doom-like**, regroupent tous ces jeux utilisant un moteur 3D texturée, dans lesquels, globalement, le but est de massacrer tout ce qui s'y trouve. S'il ne possède pas *a priori* une réalisation carrément révolutionnaire, **Eradicator** (Accolade) a pour lui quelques innovations qui devraient faire la différence en mode multijoueur. Ainsi, dans une fenêtre en incrustation sur l'écran de jeu, vous pourrez visualiser la trajectoire d'un missile, ce qui pourra permettre d'utiliser cette arme comme moyen de repérage à distance. De même, vous pourrez poser des mines intelligentes puis vous planquer. Il sera alors possible de prendre le « contrôle » de la mine et d'utiliser la caméra mobile placée dessus pour attendre patiemment qu'un ennemi arrive à proximité, avant de déclencher son explosion ! Fini les tactiques du genre « je fonce dans le tas à la Rambo ». Ici, chaque faux pas pourra se retourner contre vous ! ●

La secte des insectes



Après l'excellent Bad Mojo d'Acclaim, dans lequel le joueur se retrouvait transformé en cafard, je me demande si nous ne nous trouvons pas dans l'année chinoise du cafard. Ou alors, Kafka vient de se réincarner un peu partout dans le monde ! En effet, chez Viacom, avec **Joe's Apartment**, vous dirigerez l'invasion d'un immeuble par une horde de cafards intelligents. Dans ce jeu de stratégie, vous devrez à la fois éviter les dangers inhérents à votre statut d'insecte (un bébé affamé, un Pittbull enragé, des plantes carnivores, etc.) tout en assurant la reproduction de votre race et en chassant les humains de leurs logis. Enfin, toujours dans la gamme cafards, **Banzai Bugs** chez Grolier demandera aux joueurs de bons réflexes pour survivre aux attaques sournoises de divers insecticides. Tiens, j'ai des pattes qui me pousse dans le dos !

Sexy Show

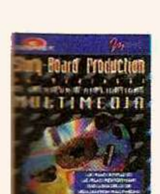


Malgré le raz-de-marée de produits qui a failli emporter l'E3, nous n'avons pu manquer de tomber sous le charme californien. Il faut dire que dans les couloirs du salon, dans les bars ou sur les écrans, le spectacle valait le détour. Après moins de deux secondes de vote, la palme d'or du stand le plus sexy est revenu à **Konami**, qui a su attirer les foules masculines par quelques hôtesses, pour le moins intéressantes. D'autres stands tentaient le coup, avec chez **GT Interactive** de non moins charmantes américaines en compagnie de Duke. Rassurez-vous, dans les jeux aussi, vous aurez le plaisir de retrouver quelques créatures de rêves. Ainsi, toujours chez Konami (j'l'aime bien, moi, cet éditeur), développé par Black Dragon.Productions, nous avons pu découvrir **Riana Rouge**, un jeu d'action conçu par Gillian Bonner, apparue dans le plus simple apparat dans le numéro d'avril de *Playboy* US. Cette séduisante jeune femme, possédant une société de production cinématographique, avoue ouvertement sa passion pour l'informatique. Elle a créé toute une gamme de produits dont le premier verra le jour cet automne. Mélange d'action et d'aventure, le jeu possède déjà pour lui un look très émoustillant. Chez **Viacom** aussi, le célèbre personnage féminin d'**Aeon Flux**, présenté en dessin animé sur MTV, ravira les fans d'action, avec un produit à la Fade To Black en plus explosif. Et pour continuer dans la série « les femmes frappent fort », **Tomb Raider**, développé par **Core Design**, mettra en scène une héroïne qui fera passer Indiana Jones pour une lopette.

Allez, pour ne pas se faire traiter de sexiste attardé, pour vous aussi mesdames et mesdemoiselles, le sexe fort était avantageusement représenté. Entre notre ami Duke et le nouveau jeu destiné aux adolescentes de 12 ans et plus de Her Interactive, nommé **Vampire Diaries**, dans lequel vous pourrez vivre une romance avec un charmant amateur de suçons, les plus romantiques vont être satisfaites. Her Interactive a aussi annoncé la licence de **Nancy Drew Mysteries**, les aventures mouvementées d'une jeune lycéenne, qui ont fait l'objet de nombreux livres, BD et films. Les plus jeunes pourront même très prochainement découvrir toute une gamme de produits chez Mattel, concernant leur effigie féminine, la poupée **Barbie**. La tendance du marché, qui voit enfin l'émergence d'un public féminin dans les joueuses micros, semble avoir attiré l'attention de certains éditeurs et nous devrions voir arriver de plus en plus de produits, adaptés à une approche plus féminine du jeu vidéo.



Créateur de Multimédia



Story Board Production, *le dernier produit de Media Set, permet de construire vos propres applications multimédia, sans avoir a utiliser le moindre langage de programmation. Il permet de créer des liens hypertextes, des zones d'écran interactives, d'utiliser toutes sortes de formats d'image, de passer des vidéos ou d'insérer des sons ou musiques à loisir, et on arrêtera là sinon on y est encore pendant les vacances. Et les vacances, c'est sacré. Quand même, si vous ne partez pas, vous pourrez parcourir l'immense base de données d'images, de vidéos et de sons fournie avec le programme, ou encore créer la vôtre. Et puis, si vous ne vous y retrouvez pas, vous pouvez alors contacter une hot-line qui vous aidera à résoudre tout problème. En résumé, Story Board Productions coûte environ 850 F et vous devriez le trouver un peu partout, sauf sur la plage peut-être.*

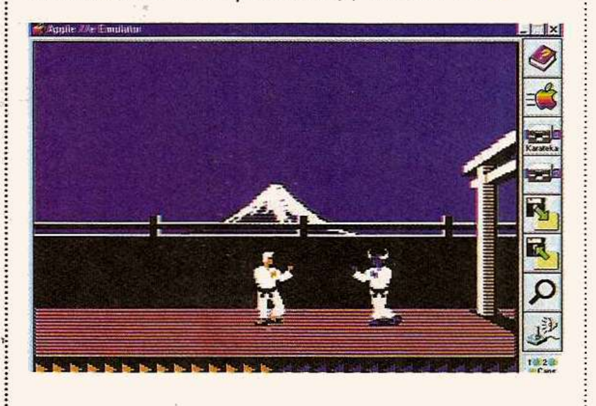
Brèves

❁ Universal Cartoons et EA/Origin **ont annoncé le développement d'une série de dessins animés basés sur les** Wing Commander, **avec dans un premier temps 13 épisodes de 30 minutes pour une diffusion sur les chaînes câblées américaines** ❁ Le 3615 CDDEAL **est un serveur Minitel pour les passionnés de jeux souhaitant revendre, acheter ou échanger des CD-Rom. Ce service s'adresse uniquement aux particuliers, aucune commission n'est prise sur les transactions, et il ne vous en coûtera que 2,23 F la minute** ❁ **Un nouvel espace informatique s'ouvre à Marseille, au 7 allée Turcat-Méry, 13088 Marseille, tél : 91 29 61 16.** Cyber Mania, **c'est son nom, offrira une large gamme de PC de marque entre autres, et la possibilité d'en « monter » un immédiatement sur place. Il mettra aussi à disposition un Cyber café et un stand d'essais pour les jeux où les dernières nouveautés sur Mac et PC** ❁ **Une mise à jour pour** Silent Thunder, **le simulateur de A-10 de Sierra, devrait bientôt voir le jour. Elle comprendra un modèle de vol plus réaliste qui devrait enfin satisfaire les puristes, une amélioration des graphismes pour les Pentium couillus, et une série de nouvelles missions appelée** The Secret War. **Mais le mieux, dans tout ça, c'est que cette mise à jour devrait être absolument gratuite pour tout possesseur de Silent Thunder ! Vous aurez par contre à la télécharger sur Internet, mais on fera tout notre possible pour l'inclure dans un prochain CD Gen4.** ●

Souvenir, **Souvenir...**



La société **ACBM** distribue une compilation d'émulateurs en tous genres pour votre PC, histoire de vous replonger avec émotion dans l'histoire du jeu vidéo à travers ces divers supports au cours des ans. Vous retrouverez ainsi les anciens hits sur des ordinateurs ou des consoles comme l'**Amstrad**, l'**Apple 2**, les **Atari** de la console 2600 aux ST, les différents **Commodore**, **Vic** 20, 64, et **Amiga**, l'**Oric**, les **Sinclair** du ZX 81 au QL en passant par le Spectrum, le **Tandy** TRS 80, le **TO7** de Thomson, la **CBS Colecovision**, la **Game Boy**, et que sais-je encore... Moi ça me fait complètement délirer de replonger un instant dans ces vieux nanards, et voilà 200 balles qui vous donneront l'occasion de pleurer, que ce soit par nostalgie ou parce que vous serez morts de rire ! Dans un autre registre, la même boîte vous propose d'endosser un tee-shirt cyberbranché (environ 120 balles) pour vous balader sur les plages cet été, avec votre adresse E-mail imprimée dessus ! Vous pouvez écrire à ACBM au 53, rue Jules Michelet, 92700 Colombes, ou leur téléphoner au (1)-47 80 87 14. ●



Sea, Soft **& Sun 96**

La deuxième édition de la **Sea Soft & Sun Party'96**, *dont la première s'était déroulée en 1994, se tiendra du vendredi 30 août au lundi 1er septembre 96 à St Estève, près de Perpignan. Organisée par le Club Informatique stéphanois, et coorganisée par des groupes de démomakers, Amiga et PC comme Solaris, Syndrome, Skarla ou Dreamdealers entre autres. SS & SP'96 comportera les concours habituels de démo-parties, de nombreux concours surprises et offrira aux participants de se délasser par de nombreuses activités annexes comme la piscine (indispensable !), le tennis (très appréciable, mais déjà fatiguant...), ou un stade (ils veulent nous tuer, ou quoi ?). Si l'envie vous prend de participer, pour plus d'informations vous pouvez contacter Jean-Pierre Planas en lui écrivant au 41, route de Perpignan, 66240 Saint-Estève, ou passer par leur page Web si vous avez accès à Internet à l'URL :* **http ://www.univ-perp.fr/~planas/3s.html**. ●

Tout pour le jeu **en réseau !**

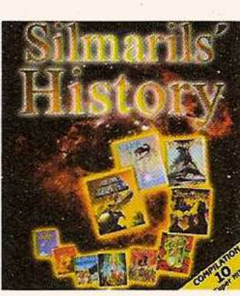
Cybervision *est une boutique située au 37 rue de Lappe, dans le 11e arrondissement de Paris, où vous pouvez vous adonner à vos jeux préférés en réseau. Les gérants n'ont pas fait semblant, puisque ce sont pas moins de huit Pentium 166 qui sont connectés ensemble pour jouer à* **Doom 2**, **Duke Nukem 3D**, **Magic Carpet 2**, **The Need for Speed**, **Grand Prix 2** *(en test dans ce numéro),* **Indy Car 2**, **Warcraft 2**, *et d'autres encore...*
Pour un plus grand confort de jeu, des ensembles de joysticks **Thrustmaster** *sont disponibles pour les simulations de combat et des volants T2, toujours de chez Thrustmaster, pour les courses de voiture. Pour certains jeux le supportant, il sera même possible de s'y immerger totalement à l'aide de* **casques VFX1** *de chez Forte. Ça vous en coûtera quand même environ entre 90 et 120 F de l'heure, mais ce n'est pas tous les jours que vous aurez l'occasion de jouer avec sept autres personnes en réseau dans des conditions pareilles !* ●

Un cake sur PC

Si un jour vous commencez un peu à craquer, après un Ctrl + Alt + Suppr de trop (même si ce genre d'événements reste extrêmement rares sur cette superbe machine qui plante jamais et qui n'apporte que des satisfactions), offrez-vous un petit moment de détente et de dérision avec une petite BD, *Bill Cake*, une espèce de Gaston Lagaffe de la micro-informatique. Bien que celui-ci soit employé à MicroFlop, dont le siège se trouve dans la Silidécone Vallée, toute similitude avec un certain milliardaire de l'informatique serait purement fortuite, bien entendu... ●



Une longue histoire



Silmarils, juste après la sortie de **Deus**, se rappelle encore à notre bon souvenir en éditant une compilation de ses dix meilleurs titres. Au programme, vous pourrez trouver : **Robinson's Requiem**, **Ishar III**, **Transarctica**, **Storm Master**, **Targhan**, **Bunny Bricks**, **Crystals of Arborea**, **Colorado**, **Starblade** et **Windsurf Willy**. Mine de rien, plus de la moitié de ses titres ont eu droit à un Gen d'Or lors de leur sortie ! Alors bon, vous faites ce que vous voulez, mais voilà environ 249 F qui pourraient être bien dépensés et vous donneront à jouer dans tous les genres, et en particulier le jeu d'aventure, pour tout l'été ! ●

Brèves

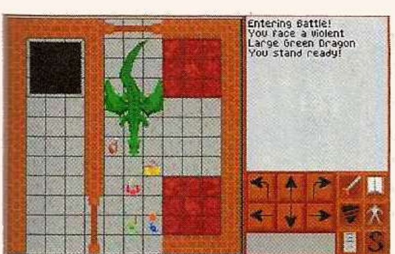
❁ La toute nouvelle version de Netscape est disponible en version bêta. Nous en sommes à la version 3.0 et c'est sur http ://www.netscape.com/comprod/mirror/client_download.html ❁ Le zoo le plus célèbre du monde, celui de San Diego, est désormais présent sur Internet (http ://www.sandiego-zoo.org). Alors, prêt pour une visite virtuelle d'animaux emprisonnés dans la réalité comme sur le Net ? ❁ Dans les tests express du dernier numéro, on s'est légèrement gouré sur le nom de l'éditeur de Cybergammon, qui est Point Soft et non Valstar, burps, pardon, Telstar. Euh, c'est promis, demain j'arrête la bière ❁ Dans la guerre autour du standard pour le futur DVD entre à ma gauche Sony/Philips, et à ma droite Toshiba/Panasonic, Gateway a tranché pour le camp Sony/Philips. Et comme Gateway est quand même le ciquième constructeur de PC dans le monde, il pourrait bien faire pencher la balance… ●

Joies **d'être papa**



Avec des produits comme **DogZ** *et bientôt* **CatZ**, *s'occuper et élever des animaux virtuels devient un véritable régal, sans les soucis de la dure réalité de la paternité (bienvenue au club, Chipster).* **Millennium**, *par l'intermédiaire de Warner, pousse le bouchon à des années lumières de ces pseudo-simulations avec* **Creatures**. *Il faut tout d'abord savoir que derrière ce produit se cache un génie du réseau de neurones, qui travaille depuis une vingtaine d'années sur des modèles d'intelligence artificielle avec toute une équipe de biologistes, savants et spécialistes informatiques. Ayant décortiqué un code génétique à l'aide d'une toute nouvelle technique qu'ils ont bien sûr appelé Cyberlife, les auteurs de ce projet l'ont appliqué à une créature virtuelle, dont l'utilisateur deviendra le père informatique. Livrée sous forme de disquette contenant des œufs, vous devrez en effet vous occuper de ces créatures comme de vos enfants. Étant du point de vue biologique et mental complètement autonomes et viables, ces êtres sont dotés d'instincts naturels tels que le besoin de se nourrir ou de dormir, la curiosité, le désir de se reproduire… tout ceci virtuellement bien entendu ! Il ne tiendra qu'à vous de leur apprendre à parler, à obéir, à se nourrir toutes seules… pour qu'elles développent ainsi une véritable personnalité « virtuelle ». Le monde dans lequel elles vont évoluer est vu en coupe, avec de nombreux détails en reliefs sur les objets pour les faire ressortir et il sera suffisamment grand pour demander plusieurs jours à une créature avant d'explorer son monde. Une quarantaine d'objets y seront présents, certains utiles, d'autres dangereux, d'autres encore distrayants. En outre, avec une présence sur Internet, le jeu pourra se voir doter de nouvelles extensions constamment, pour de nouveaux objets, de nouvelles pièces, des voyages pour vos créatures… Elles auront une espérance de vie d'une quarantaine d'heures, à moins qu'une maladie ou qu'un accident ne viennent perturber leur existence. Les scientifiques qui travaillent chez Millennium avouent ne pas savoir eux-mêmes comment pourront réagir les créatures une fois éduquées, ces dernières pouvant faire preuve d'initiatives personnelles. Quant à l'empathie du programme sur les utilisateurs, il n'y avait qu'à entendre le chef de produit, nous parler avec émotion de son expérience traumatisante que fût de laisser son « bébé virtuel » à un soi-disant ami. À son retour, sa créature jurait comme un charretier, et il a fallu quelques petites fessées et punitions pour lui réapprendre les bonnes manières. Sales garnements !* ●





Empire **on-line**

Dans la floraison de jeux de rôle graphiques, une jeune société de développeurs annonce **Empiriana**. Ce nouveau jeu on-line semble très orienté D & D, avec des visites de donjons à la Dungeon Master, comme au bon vieux temps, j'vous dis. Le jeu étant encore en phase de développement, on peut pas encore en dire grand-chose, mais apparemment il sera possible de former des groupes d'un maximum de six aventuriers, et de développer des sorts, des armes et des skills à la demande. Si vous êtes intéressé, vous pouvez toujours aller vous balader sur le site Web à l'URL **http ://www.irealms.com/empmain.html** pour tout savoir sur ce que les développeurs laissent pour l'instant entrevoir du jeu. Et puis vous pouvez toujours essayer de faire partie de l'équipe de bêta-testeurs et participer au développement du jeu, qui devrait être lancé sur le Net en version finale dès la mi-juillet. ●

MICROMANIA L'UNIVERS DU PC CD ROM  JEU

F1 GRAND PRIX 2

NEW · CD ROM

16 circuits fidèles au virage près, aux véritables circuits, des graphismes aux effets lumineux parfaits, une animation et un réalisme incomparable : la nouvelle référence en matière de simulation de course de Formule 1 !!



MEGARACE 2

NEW · CD ROM

Des graphismes extraordinaires et une animation parfaite ! Vous pourrez vous éclater sur 6 circuits différents dans des courses effrénées ! Une superbe réalisation de l'éditeur Cryo !



Éprouvez les véritables sensations de pilote avec le Madcatz !!

- Véritable volant analogique
- Pédales d'accélérateur et de frein analogiques
- Levier de vitesse digital 2 positions
- 8 boutons digitaux
- Pad 8 positions
- 4 ventouses de fixation

The Settlers 2

HIT · CD ROM

Grâce à des graphismes SVGA et une inter-face encore plus géniale, cette nouvelle conquête "sauce remaine" promet par ses batailles navales ou terrestres de tenir éveillés bon nombre de joueurs, seul ou en réseau !!







DUKE NUKEM 3D



HIT · CD ROM

Doomiste, attention ! Car seul ou en réseau, US Gold change les règles du jeu car, cette fois, on vous demande de tirer, courir, sauter, nager et même voler dans de superbes décors SVGA où action et hémoglobine sont au rendez-vous !





URBAN RUNNER

NEW · CD ROM

Scènes cinématiques, vidéo SVGA 32000 couleurs, suspense digne des meilleurs Hitchcok !! Voilà ce qui vous attend dans ce superbe jeu d'aventure qui deviendra sans nulle doute un best-seller !



Euro 96 England



HIT · CD ROM

Avec le système Motion Capture, GREMLIN annonce une simulation de Soccer d'un réalisme et d'un fluidité qui ravira tous les passionnés de Coupe d'Europe. Ils retrouveront un ambiance digne des plus grands matchs !!





Dungeon Keeper

NEW · CD ROM

Qu'il est bon d'être méchant dans ce superbe jeu tout en 3D où vous incarnez le maître noir d'un donjon créé par votre esprit démoniaque pour capturer et terrasser les nobles chevaliers tout de blanc vêtus !!



Time Commando

NEW · CD ROM

Ce magnifique jeu d'action vous conduira à travers les âges pour combattre bêtes féroces ou samouraïs en mal d'hara-kiri. Le créateur de LBA signe un nouveau chef-d'oeuvre conçu entièrement en extra 3D Motion où rester en vie ne sera pas une mince affaire !





Conquest of the New World



HIT · CD ROM

Usez de vos talents de diplomate, d'explorateur, de colonisateur et bien sûr de guerrier dans cette conquête du nouveau monde, où les fans des jeux de stratégie auront bien du mal à se coucher le soir, en sachant qu'ils pourront jouer en réseau !!





2 NOUVEAUX MICROMANIA POUR L'ÉTÉ !

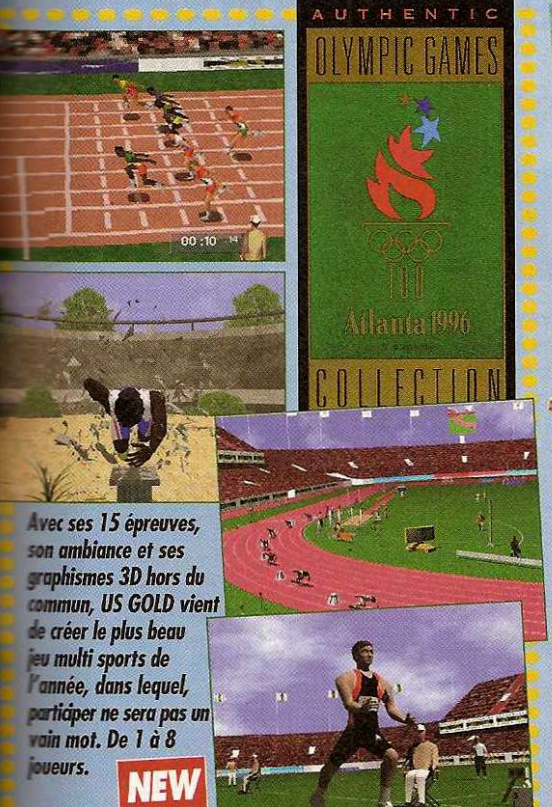
MICROMANIA GRAND VAR
Centre Commercial Grand Var
83160 La Valette-du-Var
Tél. 94 75 32 30

MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Commercial Belle Epine
Niveau Bas - 94320 Thiais

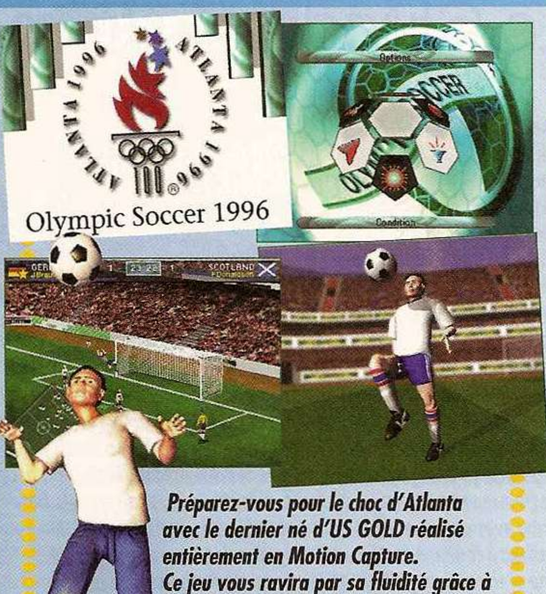
2 NOUVEAUX MICROMANIA POUR L'ÉTÉ !

MICROMANIA GRAND VAR
Centre Commercial Grand Var
83160 La Valette-du-Var
Tél. 94 75 32 30

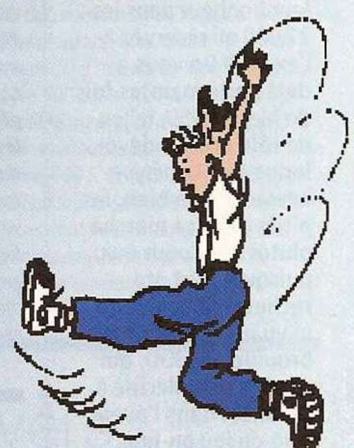
MICROMANIA BELLE ÉPINE
Centre Commercial Belle Epine
Niveau Bas - 94320 Thiais



Avec ses 15 épreuves, son ambiance et ses graphismes 3D hors du commun, US GOLD vient de créer le plus beau jeu multi sports de l'année, dans lequel, participer ne sera pas un vain mot. De 1 à 8 joueurs. **NEW**



Préparez-vous pour le choc d'Atlanta avec le dernier né d'US GOLD réalisé entièrement en Motion Capture. Ce jeu vous ravira par sa fluidité grâce à ses 40 images/seconde et par sa qualité 3D exceptionnelle. De 1 à 4 joueurs. **NEW**



MICROMANIA
LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

LES MICROMANIA

MICROMANIA TOULON GRAND VAR NEW
Centre Commercial Grand Var
Tél. 94 75 32 30
83160 La Valette-du-Var

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue des Pirouettes - Niveau -2
Métro & RER Les Halles - Entrée Porte Lescaut
75001 Paris - Tél. **45 08 15 78**

MICROMANIA BVD DES ITALIENS
Passage des Princes *Ouvert tous les dimanches*
5, bvd des Italiens - 75002 Paris *LA TÊTE DANS LES NUAGES*
Métro Richelieu Drouot
et RER Opéra - Tél. **40 15 93 10**

MICROMANIA EVRY 2
Centre Ccial Evry 2 - Tél. **60 77 74 02**

MICROMANIA LES ULIS 2
Centre Ccial Les Ulis 2 - Tél. **69 29 04 99**

MICROMANIA BELLE ÉPINE NEW
Centre Ccial Belle Epine
Niveau bas - 94320 Thiais
Métro Villejuif terminus - Bus 185/285
RER C Choisy - Bus TVM Belle Epine

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre Commercial Les 4 Temps
Niveau 1 - Rotonde des Miroirs
Métro & RER La Défense
Tél. **47 73 53 23**

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES *Ouvert tous les dimanches*
Galerie des Champs
84, avenue des Champs-Elysées
Métro George 5
RER Charles-de-Gaulle-Etoile
Tél. **42 56 04 13**

MICROMANIA PARINOR
Centre Commercial Parinor - Niveau 1
93006 Aulnay-sous-Bois - Tél. **48 65 35 39**

MICROMANIA CAP 3000 NEW
Centre Commercial Cap 3000
Rez-de-chaussée - Tél. 93 14 61 47
06700 Saint-Laurent-duVar

MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Métro Montparnasse ou Saint-Placide
Tél. **45 49 07 07**

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2 - 93110 Rosny
Tél. **48 54 73 07**

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2 - 78140 Velizy
Tél. **34 65 32 91**

MICROMANIA STRASBOURG
Centre Commercial Place des Halles
Niveau Haut (Face entrée BHV)
67000 Strasbourg - Tél. **88 32 60 70**

MICROMANIA MONTPELLIER NEW
Centre Commercial Le Polygone
Niveau haut - Tél. 67 20 14 57
34000 Montpellier

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial La Part Dieu - Niveau 1
69003 Lyon - Tél. **78 60 78 82**

MICROMANIA NICE ETOILE
Centre Commercial Nice-Étoile - Niveau -1
06000 Nice - Tél. **93 62 01 14**

MICROMANIA LILLE V2
Centre Commercial Villeneuve d'Ascq
59650 Lille - Tél. **20 05 57 58**

MICROMANIA EURALILLE
Centre Commercial Euralille - Rez-de-chaussée
59777 Lille - Tél. **20 55 72 72**

3615 MICROMANIA
Tout le catalogue des jeux
(1,29 F. la minute)

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD ! La Mégacarte — THOMAS JORDAN 100901 MICROMANIA

GRATUITE avec le 1er achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

*Sauf sur les Consoles - Remise différée sous forme de bon de réduction de 50 F
IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 31 août 96.

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

GEN2 Titre	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage ATTENTION ! Consoles **60 F**	+ 29 F
Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

Nom ....
Adresse ....
.... Tél. ....
Code postal .... Ville ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE — Date d'expiration ...../..... — Signature :

Commandez par tél. 92 94 36 00
OUVERT DE 9H à 19H30

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement — N° de membre (*facultatif*)
Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC 3 P ☐ PC CD Rom ☐ Megadrive ☐ Super Nintendo ☐ Playstation ☐ Saturn

GEN4 07/08/96

Brèves

❁ Apple Expo **se tiendra cette année au Parc des Expositions de Paris, Porte de Versailles (Hall 7.2) du 18 au 22 septembre 96. Là bas, les Maceux auront toutes les chances de trouver leur bonheur dans les 27 000 m² réservés à l'expo** ❁ **On vous a déjà parlé maintes fois de** Meridian 59**, le jeu de rôle on-line développé par** Archétype Interactive. **Eh bien, les p'tits gars, ça marche plutôt bien pour eux, puisqu'ils ont été rachetés illico presto, ni vu ni connu j't'embrouille par** 3DO**, qui semble bien décidé à se lancer dans l'aventure du jeu on-line. Et ce n'est pas nous qui le leur reprocheront !** ❁ SSI **va sortir une suite de l'excellentissime** Steel Panthers**, qui s'appellera Steel Panthers... allez, je vous le donne en mille... 2 ! Mais cette fois, SP2 se concentrera sur l'action des champs de batailles modernes, avec en plus des troupes au sol la gestion de la guerre aérienne, hélicoptères, chasseurs et sites S.A.M compris.** ●

Le Cluedo **multimédia**





Non, il ne s'agit pas du retour du Colonel Moutarde mais d'un soft de l'éditeur **Alcyd** *qui vous propose de jouer les détectives éclair. En effet, dans* **Qui a tué Pam Taylor**, *vous n'aurez que 6 heures pour résoudre son meurtre avant de présenter vos résultats à la presse. Pourquoi 6 heures ? Tout simplement parce que les Ricains ont déterminé que 90 % des crimes étaient résolus dans les 6 premières heures... Parfois, ils nous pétrissent les sboubs façon moule à gaufre avec leurs chiffres, les Ricains. Bref, votre temps est compté pour passer par les différentes phases de l'enquête, de l'exploration du lieu du crime à la vérification des alibis, en passant par l'interrogatoire des différents suspects et témoins. C'est quand même moins rigoureux ou riche en options que SFPD Homicide, testé dans le dernier numéro, mais par contre vous pourrez recommencer souvent, puisque le jeu propose à la base trois scénarios de meurtre différents, avec des coupables différents désignés aléatoirement. Heureusement, le cheminement pour en arriver à leur arrestation reste logique, lui, bien que parsemé de fausses pistes. Par conséquent, même si chaque enquête n'offre que quelques heures de jeux, vous aurez l'occasion de recommencer aussi souvent que vous le souhaitez !* ●

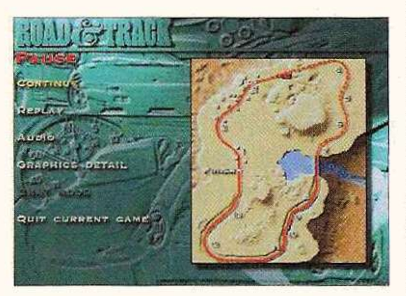
Le Pentium **monte à 200**



Après les Pentium à 150 et 166 MHz, **Intel** augmente encore la cadence et annonce cette fois-ci le **Pentium** à **200 MHz**, à ne pas confondre avec le Pentium Pro, lui aussi à 200 mégapatates. Du coup, la hiérarchie des Pentiums se trouve encore toute bouleversée, les Pentium 150 et 166 devenant d'ici la fin de l'année le milieu de gamme, tandis que les 120 et 133 se trouvent relégués en bas de gamme. Quand à mon P90, je n'ose même plus en parler, le pauvre, il est déjà bon pour l'hospice des petits processeurs vieux et asthmatiques... Décidément, il est temps que je parte en vacances, moi, ça va tellement vite que j'ai l'impression de pas pouvoir tout suivre... ●

La vitesse **avant tout !**





The Need For Speed revient nous décoiffer sur PC avec une édition spéciale. Qui dit spécial dit nouveauté, et je vous le donne en cent, vous trouverez effectivement deux nouveaux circuits sur lesquels vous pourrez tester vos dons de pilotes, Transtropolis et Burnt Sienna. Pour ceux qui ont la mémoire courte ou tout simplement raté le virage, NFS vous propose de conduire des voitures que vous ne pourrez probablement jamais vous payer comme la Lamborghini Diablo, la Porsche Carrera ou la Ferrari 512. Vous pourrez donner libre cours à toute leur puissance dans des courses sur circuit ou des courses sur route où il faudra tenir compte de la circulation... et de la gendarmerie « vos papiers, siouplaît » nationale. Plus important, cette version devrait permettre de jouer jusqu'à huit en réseau. Le jeu devrait être disponible dès la fin juillet et coûter aux environs de 370 F. ●





Et ta mère elle lit ?

Sybex récidive dans la collection « Sans Ta Mère », après l'expérience navrante des mauvaises vannes et autres visuels débiles qui illustraient le premier titre. Donc cette fois-ci il s'agit de **Windows 95 Sans Ta Mère** et de **Internet Sans Ta Mère**, tout un programme quand on voit sur les couvertures la pastille : « Nouvelle formule enrichie avec humour ». Ça commençait plutôt mal, mais moi qui affinait déjà sadiquement ma plume la plus critique, je me sens soudain tout frustré. En effet, ils se sont visiblement calmés, et même si les illustrations ne cassent pas des briques, le texte lui est franchement beaucoup plus supportable, les vannes se faisant beaucoup plus discrètes et en bonus de bien meilleur goût. Destiné aux débutants, les sujets sont abordés de façon claire, accompagnés de nombreuses captures d'écrans explicatives. Bref, il ne reste plus qu'à changer le titre de la collection, et pour un peu elle pourrait même devenir sympa ! ●



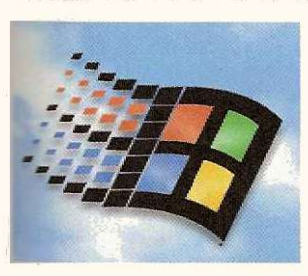
Le cafard **dans la rue**

Si jamais au cours de vos balades estivales vous croisez cette affiche, ne pensez pas qu'il s'agisse d'une campagne de salubrité publique. Non, il s'agit du cafard préféré d'**Acclaim**, qui maintenant ose s'exhiber dans les rues pour faire peur aux petits nenfants et aux grands-mères obsédées par les grands lavages à l'eau de javel. Bref, les cafards sont dans les rues, bien décidés à vous faire trotter sur vos multiples pattes, vos antennes dressées vers le magasin d'informatique le plus proche !



Microsoft **joue le jeu**

Depuis plusieurs mois déjà, il était évident que **Windows 95** allait devenir le standard sur PC dans le domaine des jeux et le récent salon de l'E3 fut une confirmation sans appel pour le pauvre Dos et même Windows 3.1. Quasiment tous les jeux futurs sont annoncés sur Windows 95 exclusivement et Microsoft ne cesse d'abreuver le marché d'API, des modules pour Win 95, permettant de standardiser ce qui était auparavant du domaine de la bidouille. Ainsi un outil comme **Direct3D** permet par exemple de générer facilement sous Win95 des moteurs 3D performants, tandis que **DirectPlay** autorise la connexion via réseau, câble et même Internet, gérant automatiquement les échanges d'informations pour des produits multijoueurs qui se multiplient à la vitesse grand V. Si ces deux applications arrivent quasiment à la fin de leur phase de test, vous allez aussi pouvoir très bientôt découvrir l'API **ActiveMovie**, pour avoir de la vidéo de qualité aussi bien dans un jeu que via Internet ! Annonçant en outre ouvertement son soutien à la technologie MMX d'Intel, la force de frappe des jeux PC devrait éclipser d'ici 1997 la majorité des autres supports !



Brèves

Univbe 5.1a, **le fameux driver VESA de** Scitech Software **change de nom pour devenir Scitech Display Doctor 5.2. Cette version comprend une fonction accélératrice pour tous les programmes (aurais-je entendu jeux ?) supportant le mode VESA 2.0 et fonctionne aussi bien sous Dos que Windows 95. Vous restez sceptiques quand à son utilité ? Essayez-le avec Duke Nukem 3D ou AH-64D Longbow, et vous devriez constatez une amélioration d'environ 25 % dans la vitesse d'animation ! SDD 5.2 est un shareware que vous trouverez sans problème sur le Net à l'adresse** http ://www.scitechsoft.com/sdd.html Sanctuary Woods, **le spécialiste des simulateurs d'animaux avec** Lion et Wolf, **vient de se débarasser de sa division jeux en la refilant à** Disney Interactive, **pour se consacrer exclusivement aux softs éducatifs. Alors, un simulateur de Mickey, ça vous dirait ?**

Mac **a dit...**



Sierra *pense au Mac, et les Maceux le lui rendront bien. En effet, ce ne sont pas moins de trois hits de jeux d'aventure sur PC qui viennent d'être d'adaptés pour la pomme ! Malheureusement, ils resteront en version anglaise, même si vous devriez pouvoir les trouver avec une documentation en français. Bref, on retrouve en tête de file* **Phantasmagoria**, *le dernier jeu de Roberta Williams, avec ces sept CD d'aventure vidéo interactive qui justifient bien les quelques 500 balles que vous devrez débourser. Sur ces talons se profile* **Shivers**, *ce jeu d'aventure à la 7th Guest qui devrait ravir les amateurs de casse-tête et d'énigmes, le tout pour environ 400 F. Et enfin, en bon dernier,* **Space Quest 6**, *ou Roger Wilco in The Spinal Frontier, comme quoi Roger s'accroche toujours, malgré sa réputation établie d'antihéros. Comme il a quand même pris un petit coup de vieux, vous ne le trouverez qu'aux environs de 250 F.*

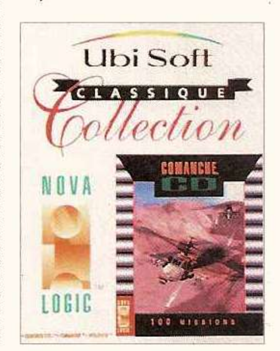
Retour vers **l'enfance**

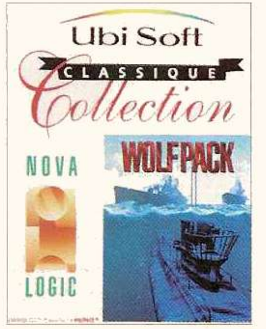


Parmi la foule de compilations de vieux jeux pas bôs mais ô combien propre au point de faire vibrer la corde de votre nostalgie, **Microsoft** vous offre un **Return of Arcade**, avec quelques classiques du genre que si vous n'y avez jamais joué étant petit, c'est le moment ou jamais. Return of Arcade propose pour 200 balles les excellents **Pole Position**, **Dig Dug**, **Pac Man** et **Galaxian**, tous des classiques dans leur genre. Dur, il va falloir que je ressorte mes vieux cahiers d'école pour retrouver mes high-scores !

Novalogic **se compile**

Ubi Soft *vous propose quelques bonnes affaires pour cet été avec trois jeux* **Novalogic** *à moins de 100 F. Voilà l'occasion de redécouvrir* **Wolfpack**, *un excellent simulateur de sous-marin, jouable à deux. Si vous avez raté* **Comanche**, *voilà l'occasion de rajouter à votre collection ce superbe simulateur d'hélico résolument tourné vers l'arcade. Le jeu vous offre 100 missions dans une douzaine de paysages différents et au niveau de détail étonnant grâce au Voxel Space. Enfin* **Armored Fist**, *un simulateur de tanks, vous permettra de tirer le meilleur parti d'un terrain très accidenté à bord de quatre tanks russes ou américains. Le tout tourne sans problème sur un 486, et avec le nombre de missions ficelé dans chaque soft, vous en aurez vraiment pour votre argent !*





Duke Nukem
Le massacre au grand complet

Vous allez penser que ça fait un peu redite, mais on n'a pas pu résister au plaisir de vous parler en détail de la version complète de Duke. Eh oui, p'tit gars, rien ne vaut le plaisir de piétiner un Didier après l'avoir rétréci, ou de faire exploser un Éric d'une salve de Devastator après l'avoir congelé, ou...







Après le choc causé par la version shareware (quasi-littéral si on pense aux parties en réseau qui ont ravagé la rédaction de Gen4), on était en droit de se demander ce que la version finale pouvait donner de plus. Pourtant, même si la version shareware nous apportait le bonheur total, la version complète vous transporte au nirvana de l'étripage à la mode de Caen ! Les nouveaux épisodes vous font visiter de fond en comble une station spatiale bien sordide dans Lunar Apocalypse, puis une ville complètement dévastée dans Shrapnel City. En plus de nouveaux monstres, que je vous laisse le plaisir de découvrir, la version complète vous permet d'accéder à un nouvel arsenal offrant à vos adversaires de nouvelles façons de mourir toutes plus horribles les unes que les autres. D'abord viens le Devastator, une espèce de mini lance-roquettes à double canon délivrant des rafales de mini-roquettes. Le résultat est... explosif. Ensuite, le Shrink Ray rétrécit votre ennemi à la taille ridicule d'un Didier grandeur nature, avant de vous permettre de l'écrabouiller négligemment du talon. Plus raffiné, le Freeze Thrower laissera vos adversaires... de glace, jusqu'à ce que vous les éclatiez en mille morceaux d'une balle ou d'un coup de pied. Dans la catégorie vicieux, vous pouvez placer des bombes reliées à un rayon laser au détour d'un couloir, pour amuser un ennemi un peu trop pressé. Bref, les nouvelles armes rajoutent beaucoup de piment à la sauce !

Attention, chantier !

Du côté de la face cachée de ce nouvel astre du jeu PC, les bidouilleurs pourront tenter de créer leurs propres niveaux et textures grâce à Build et Editart. Ça, c'était la bonne nouvelle. La mauvaise, c'est que les p'tits gars de 3D Realms ne se sont vraiment pas foulés sur le manuel d'utilisation. Pour parler clair, il est carrément incomplet, voire mal rédigé, et bien sûr en anglais ! Bref, il vaut mieux avoir utilisé des éditeurs de niveaux, pour Doom 2 par exemple, avant de se jeter dans cette expérience pour le moins traumatisante... Pour les architectes en herbe comprenant l'anglais et ayant accès à Internet (ça fait beaucoup de conditions, tout ça...), vous pourrez profiter de l'expérience de nombreux fêlés qui auront défriché le terrain avant vous. Sinon, il existe, toujours sur Internet, des dizaines de pages Web dédiées à Duke (déjà !), et proposant des centaines de niveaux !

Multijoueur, sinon rien

On pourra toujours s'émerveiller sur les différents monstres disponibles dans les différents niveaux, mais rien ne vaut une bonne petite confrontation en multijoueur avec des adversaires aussi humains que vicieux et bourrins ! À cet effet, la version finale de Duke inclus le logiciel TEN (pour Total Entertainment Network), qui permet en théorie de se connecter sur un serveur où des dizaines de joueurs peuvent se mesurer. L'idée est fascinante, mais pour l'instant (et peut-être longtemps) réservée aux Américains et Canadiens. De toutes façons la connexion par le Net est généralement trop instable avec les États-Unis pour espérer engager une partie... Heureusement, il reste une solution, et elle s'appelle Kali. La dernière version, encore bêta, permet de se connecter à un serveur français (ISICOM ou Infogrames) et ainsi de jouer en multijoueur à travers le Net ! Bon, il vaut mieux disposer d'un modem 28 800, et de jouer sans VGA et sans musique, mais au moins ça marche. Et en plus une fois les droits d'enregistrement à Kali payés (l'équivalent d'une centaine de francs), vous ne devez plus rien, alors que TEN imposera un coût horaire quand il sera installé. En bref, Duke 3D possède tout en lui pour vous procurer des heures et des heures de jeu, et d'en redemander engore !

Guide Internet du Duker Fou

http ://www.thend.com/dah/duke3d/
http ://duke3d.crystalball.com/duke3d.htm
http ://rat.org/duke3d/
http ://mrnet.com/blex/killer.htm

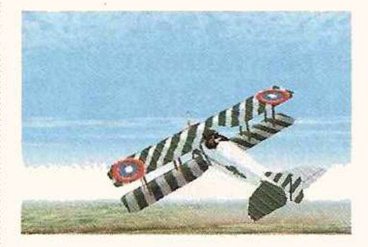
Les pros **du manche**

Sierra entre en compétition directe avec le monstre des simulations de vol civil qu'est Flight Simulator 5 de Microsoft. La bête s'appellera **Pro Pilot**, et vous permettra de parcourir les cieux azurés à bord d'un Cessna, un Bonnanza, et un CitationJet. En plus, ce ne sont pas des débutants qui le développent, puisqu'il s'agit de **Sublogic**, à qui on doit le célèbre ATP (Airline Transporter Pilot). De son côté **Microsoft** prépare son **Flight Simulator 6**, qui devrait exclusivement tourner sous Windows 95 (on aurait pu s'en douter...). En plus des avions de FS5 (Cessna, Learjet, Schwizer Sailplane, Sopwith Came), deux nouveaux viennent étoffer vos expériences aéronautiques, j'ai nommé l'Aerobatic Plane Extra 300 (pour concurrencer Flight Unlimited ?) et le Boeing 737-400 (pour faire la nique à ATP ?). FS6 devrait comprendre des décors photo-réalistiques et vous permettre de voler au-dessus de Londres, Tokyo, New York, Paris, Chicago, Hong Kong, Seattle et San Francisco. Le choc des deux titans devrait se situer quelque part aux alentours de novembre.

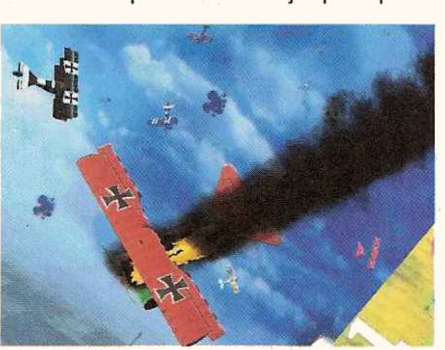

▲ Pro Pilot de Sierra.


▲ Microsoft Flight Simulator 6.

Les fous **volants**



Si je parle de simulateur de la Première Guerre mondiale, tout le monde pensera à Red Baron 2. Perdu ! Cette fois il s'agit de **Flying Corps**, le prochain simulateur de vol de **Rowan Software** (Dawn patrol, Air Power) et **Empire**. Et cette fois, les développeurs n'ont pas lésiné sur les moyens, puisque le budget de Flying Corps est quatre fois plus important que celui de Dawn Patrol ! Cette simulation semble aussi s'orienter vers un maximum de réalisme, les concepteurs ayant pris la peine de lire des ramées de récits de combat aériens d'époque, pour tenter de retranscrire au mieux l'atmosphère. Ils ont été jusqu'à reprendre des photos d'archive et se déplacer en France pour parfaire leur connaissance du terrain ! Alors là, s'ils arrivent enfin à concevoir un système de vues externes compréhensible et éviter des combinaisons de touches impossibles, Flying Corps pourrait venir menacer Red Baron 2 sur ses 6 heures !



Pour meubler vos vacances, d'excellents jeux et de tous les genres : un « plateau », un jeu de rôle et un « trading cards ». Si avec ça vous ne trouvez pas chaussure à votre pied (comme disait ma grand-mère), c'est que vous le faites exprès !

Netrunner



Je préfère vous prévenir immédiatement, pour qu'il n'y ait pas d'ambiguïté, **Netrunner** s'annonce comme le jeu de cartes culte de l'année 96... 97... 98 et plus si affinités. Pourtant, après Magic, on pouvait douter que Richard Garfield puisse trouver un nouveau concept digne de ce nom, et bien on se trompait gravement. Tout aussi riche que Magic au niveau tactique de jeu, Netrunner est même doté d'une légère dimension « rôle » qui manquait à son prédécesseur. Rôle ? Vous pouffez. Comment un jeu de cartes pourrait-il être doté d'une dimension « rôle » ? Ridicule ! Ben non, contrairement à ce qui c'est fait, Netrunner oppose deux joueurs aux objectifs et moyens d'action distincts. D'un côté, un agent appartenant à La Corporation qui protège des dossiers ultra confidentiels grâce à des « cybergardiens » plus ou moins évolués (du simple blocage à l'identification de l'intrus). De l'autre, un Netrunner qui tente de pénétrer le système informatique de la Corporation via le Net pour y récupérer ces dossiers sensibles. Deux joueurs, deux types de cartes, deux perspectives opposés... deux rôles différents. Le Netrunner recherche des failles dans le système, lance des programmes espions, implante des virus, utilise du matos cybernétique. La Corporation met en place des protections, traque et tente d'identifier l'intrus, élimine ses accès à Internet, lui envoie une poignée de nervis chargés de lui casser une jambe ou deux... Jamais jeu n'a été aussi proche de l'univers cyberpunk tel qu'on le trouve dans le *Neuromancien* (le bouquin de William Gibson) ! Au-delà d'une réflexion sur les diverses tactiques de jeu et les fameuses « combinaisons gagnantes », le joueur adopte une mentalité (attaquant ou défenseur ?), s'identifie presque à une cause, épouse un mode de vie... euh, non, là je vais trop loin, bref, il prend un cyberpied, et ça c'est bien. ●

GENRE : **CARTES À JOUER ET À COLLECTIONNER.**
ÉDITEUR : **WIZARDS OF THE COAST.**
NOMBRES DE JOUEURS : **DEUX.**
DURÉE : **UNE HEURE MINIMUM.**
PRIX : **STARTER (2 DECKS) : ENV. 110 F-BOOSTER : ENV. 20 F.**

Les Colons de Katäne



Les ludivores tombent parfois sur le jeu de plateau qu'ils auraient souhaités créer eux-mêmes. Généralement, ces jeux « références » répondent au moins à trois critères : règles originales mais simples et rapidement assimilables, développement d'une partie toujours différent, hasard non déterminant quant à l'issue de la partie. **Les Colons de Katäne** fait partie de ces jeux. Disposez d'abord divers hexagones de ressources (blé, laine, minerai, bois, etc.) jusqu'à créer une île. Placez sur chaque hexagone un pion numéroté correspondant aux tirages possibles de deux dés à six faces (deux séries de chiffres de 2 à 12). Chaque joueur place ensuite deux colonies et deux routes (aux jonctions des hexagones). C'est parti ! À chaque tour, le joueur lance les dés pour savoir quels sont les deux hexagones de l'île rapportant des ressources. Vous avez une ou plusieurs colonies à proximité ? O.K., prenez une ou plusieurs cartes de la ressource correspondante. Procédez maintenant à des échanges de ressources avec les autres joueurs puis construisez diverses infrastructures en combinant les cartes que vous avez en main : une route (vous ne pouvez construire une colonie que si celle-ci est connectée à une route), une nouvelle colonie, une ville, etc. Étendez ainsi vos chances d'obtenir plus de ressources tout en contrariant l'implantation des colonies adverses et remportez la victoire en totalisant 10 points (1 par colonie, 2 par ville, 2 pour la route la plus longue, etc.). S'ajoutent à ces règles de base un pirate pilleur de ressources et diverses cartes « bonus » qui ajoutent du piment à l'ensemble. Alors, certes, aucun combat n'est à prévoir et les amateurs de « bastoooon ! » seront peut-être un poil déçu mais ce jeu possède une dimension diplomatique (échange de ressources) et un aspect réflexif (orientations de développement) tout à la fois simples et stimulants. Par ailleurs, chose exceptionnelle, aucune discussion sur un point de règle n'est à craindre tant le manuel de jeu est bien conçu. Tout simplement parfait. ●

GENRE : **GESTION/STRATÉGIE.**
ÉDITEUR : **EUROGAMES/JEUX DESCARTES.**
NOMBRES DE JOUEURS : **TROIS OU QUATRE.**
DURÉE : **DEUX HEURES.**
PRIX : **ENV. 200 F.**

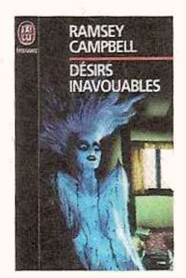
Toons

Un jeu de rôle avec des **Toons** comme personnages, voilà qui n'est guère banal ! Et le système de jeu ne l'est pas plus ! Pas de monstrueux listing de caractéristiques mais quelques aptitudes simples (muscle, intelligence, vitesse) doublées de « compétences » bizarroïdes (sortir un objet du néant, malchance, etc.). Pas de mort mais des K.O. avec, pour le joueur, une interdiction de parler pendant trois minutes (dur !). Pas de campagnes au long cours mais des scénarios impromptus, rapides, délirants... Et puis, si vous avez du mal à vous imprégner de cet univers déjanté, n'hésitez pas à faire l'acquisition de « Silence, on toon », un supplément dont les scénarios parodient d'autres célèbres jeux de rôles (AD & D, l'Appel de Chtulhu, etc.). Vous comprendrez alors mieux la philosophie « That's all folk's » de Toons. Excellent ! ●

GENRE : **JEU DE RÔLE.**
ÉDITEUR : **HALLOWEEN CONCEPT.**
PRIX : **ENVIRON 250 F LE JEU DE BASE, ENVIRON 130 F LE SUPPLÉMENT.**

■ Un nouveau **Magic** devrait sortir courant septembre, en Europe et aux États-Unis simultanément (grande première !). Utilisable en extension ou en jeu complet, comme Ère Glaciaire, son univers serait plutôt oriental. Le nom ? Je l'ignore, j'ai déjà obtenu ces informations exclusives au péril de ma vie, alors bon, ça suffira pour aujourd'hui... ■ Une nouvelle édition de **Bitume**, le célèbre jeu de rôle de Croc (dessinateur à *Casus Belli*), devrait voir le jour très bientôt ■ Sortie prochaine du **Doomtrooper Player's Companion**. Entièrement consacré au fameux jeu de cartes futuristo-médiévalesque, il comportera quelques précisions sur les points de règles litigieux (vous savez ces petits riens qui vous gache une amitié), moult conseils de jeu ainsi que de nombreux (et superbes) artworks. ●

O.K., les bouquins, vous vous en tapez joyeusement : des jeux, toujours des jeux ! Ouais, mais sur la plage, nous sommes certains que vous apprécierez la présence d'un livre. Qui vous a parlé de le lire ? Attendez, faudrait quand même pas exagérer !



Désirs Inavouables

de Ramsey Campbell

Tout commence par un jeune couple qui découvre une vieille femme sur une île déserte et la recueille. Qui est-elle ? D'où vient-elle ? Quelles sont ses intentions ? Jusqu'au dénouement, vous n'en saurez rien. Disons seulement que sa présence semble faire office de catalyseur : les obsessions moyennes des personnages (désirs, peurs, etc.) s'exacerbent ; leurs vies réglées s'effondrent brutalement (voire violemment) ; ils découvrent l'incompréhension, la solitude et la mort, et se montrent tous incapables de faire face au basculement de leur quotidien. Ces descentes aux enfers sont très habilement décrites par Campbell mais, du point de vue de l'intrigue, l'auteur n'est pas parvenu à donner une unité au roman. En effet, on a rapidement le sentiment d'avoir affaire à une collection de tranches de vies (dramatiques) sur laquelle se greffe une dimension « épouvante/fantastique » ténue, artificielle, presque inutile, à tel point que la fin du roman, traitée dans la tradition « fantastique », paraît complètement incongrue et souligne en retour la faiblesse de l'intrigue. Dommage.

J'ai Lu - collection épouvante.

Envoie-moi au ciel, Scotty

de Michael Guinzburg

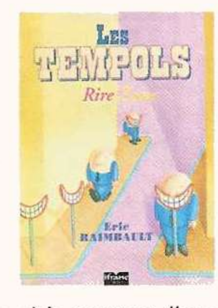


Ed, un « sale crétin alcoolique et drogué » engage une cure de désintoxication en rejoignant Drogue Dure Anonyme, un groupe de travail à la manière de *Weight Watchers*. Évidemment, cela ne marche pas, mais ce n'est pas trop grave, il vient de découvrir une méthode de sevrage peut-être moins orthodoxe mais beaucoup plus efficace : le meurtre. En tuant son prochain, il s'évite les douloureuses périodes de manque, ce qui vous en conviendrez constitue une intéressante avancée thérapeutique. Mais attention, notre héros a une morale ! Il ne trucide que du dealer. Le problème, c'est qu'il devient rapidement accro aux crimes, mais bon, comme le disait ma grand-mère, on ne fait pas d'omelette sans casser des œufs... Voilà grosso modo l'intrigue de ce polar drôle, ironique voire franchement cynique. Si vous appréciez les polars de Jim Thomson ou les films de Tarantino, dans lesquels ont retrouve la même suspension du jugement moral, vous devriez adorer. Seule réserve : son prix (environ 100 F).

Gallimard - collection noire.

Les Tempols-Rire Zone

d'Éric Raimbault



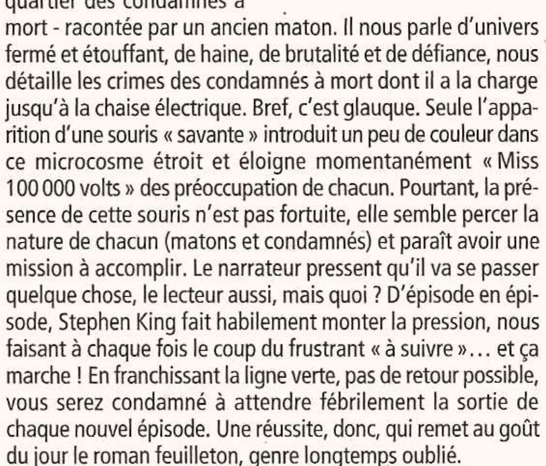
L'homme est fait de rêve, d'espoir, de créativité mais voilà la vilaine société, les méchantes entreprises, les sombres institutions l'écrasent, le soumettent, et tentent de modeler ses attitudes. Cette conception n'est pas nouvelle et, paradoxalement, certaines pratiques d'entreprises semblent la valider (il suffit de penser à tous ces stages qui affichent comme projet de « changer les comportements des salariés »), elle procède pourtant d'une opposition complètement artificielle entre l'Individu et l'Organisation. Dès lors, même si certains dessins de ce recueil dégage un gentillet esprit libertaire, ils sont trop naïfs, dans le propos comme dans le style graphique, pour motiver un enthousiasme irraisonné.

Ifrane.



Dix Petits Nègres

F. Rivière/F. Leclerc



Si vous ne deviez lire qu'un seul bouquin d'Agatha Christie, ce serait indiscutablement *Les Dix Petits Nègres*. Mais bon, j'imagine que vous l'avez déjà lu quand vous étiez petits (ouais, parce qu'après 15-16 ans, tout cela manque cruellement de sexe et de violence). Dans ce cas, vous retrouverez avec plaisir les protagonistes et l'intrigue globale du roman dans cette BD, certes pas vraiment exceptionnelle, mais dont le scénario et les graphismes respectent plutôt bien l'ambiance propre aux policiers de la vieille taup... euh, pardon... d'Agatha Christie.

Lefrancq - collection détectives.

La Ligne Verte

de Stephen King



Avec La Ligne Verte, Stephen King renoue avec la pratique du roman-feuilleton. Tous les 25 du mois, un nouvel épisode voit le jour, dans la collection Librio. Le quatrième volet devrait déjà être paru à l'heure ou vous lirez cet article.

La ligne verte, c'est la chronique d'un pénitencier - quartier des condamnés à mort - racontée par un ancien maton. Il nous parle d'univers fermé et étouffant, de haine, de brutalité et de défiance, nous détaille les crimes des condamnés à mort dont il a la charge jusqu'à la chaise électrique. Bref, c'est glauque. Seule l'apparition d'une souris « savante » introduit un peu de couleur dans ce microcosme étroit et éloigne momentanément « Miss 100 000 volts » des préoccupation de chacun. Pourtant, la présence de cette souris n'est pas fortuite, elle semble percer la nature de chacun (matons et condamnés) et paraît avoir une mission à accomplir. Le narrateur pressent qu'il va se passer quelque chose, le lecteur aussi, mais quoi ? D'épisode en épisode, Stephen King fait habilement monter la pression, nous faisant à chaque fois le coup du frustrant « à suivre »... et ça marche ! En franchissant la ligne verte, pas de retour possible, vous serez condamné à attendre fébrilement la sortie de chaque nouvel épisode. Une réussite, donc, qui remet au goût du jour le roman feuilleton, genre longtemps oublié.

Je profite de l'occasion pour attirer l'attention sur Librio, une collection édité par EJL qui comporte déjà près de cent (bons) titres en texte intégral, tous à un prix ridiculement bas. Une heureuse initiative qui méritait d'être saluée, donc je...

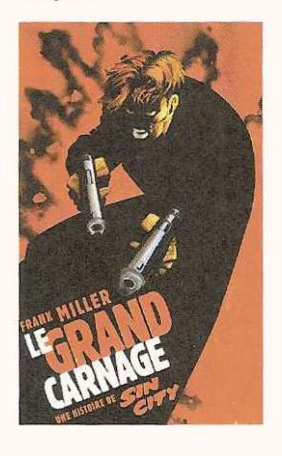
Librio.

Le Grand Carnage

de Frank Miller

Le troisième volet de Sin City vient de paraître et comme d'habitude c'est un pur chef-d'œuvre. Une intrigue pêchue et bien ficelée, des graphismes noir et blanc hors du commun (avec un traitement des scènes d'action que les mangas ne sont pas prêts d'égaler), des dialogues et des textes percutants... Que vous soyez ou non amateur de BD, vous devez connaître. Parce que Sin City, c'est beaucoup plus qu'une BD !

Rackham/Vertige Graphic.

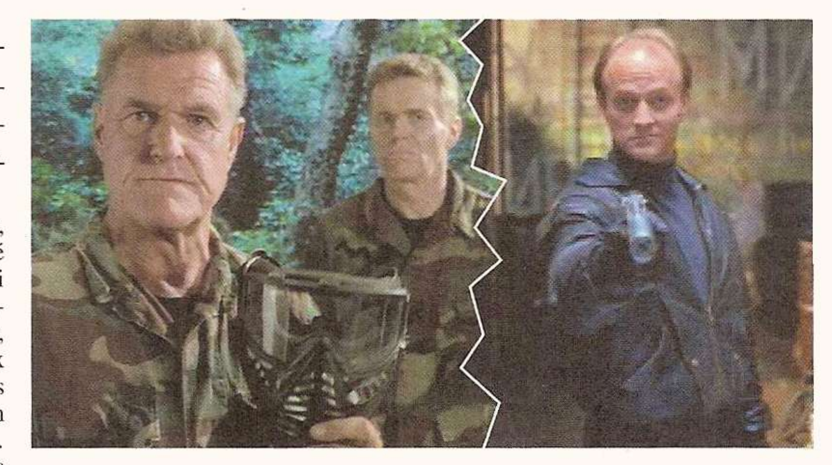


PREVIEWS

Spycraft

Espionnite aigüe

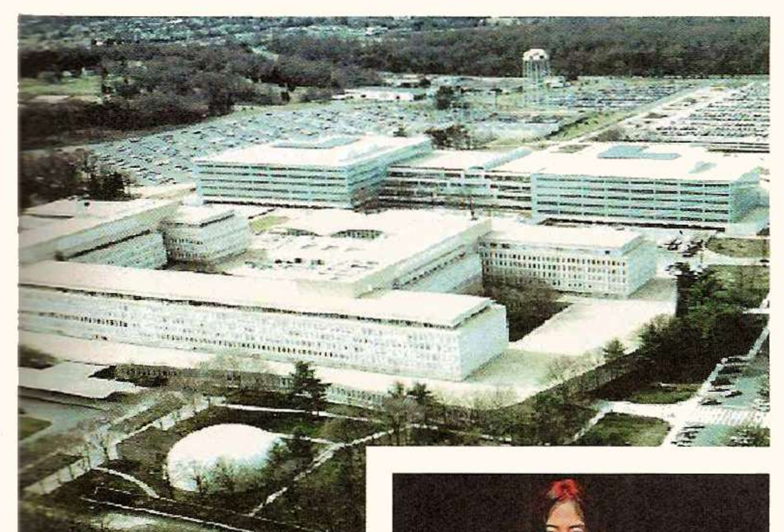
FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **ACTIVISION.**
DATE DE SORTIE : **SEPTEMBRE.**

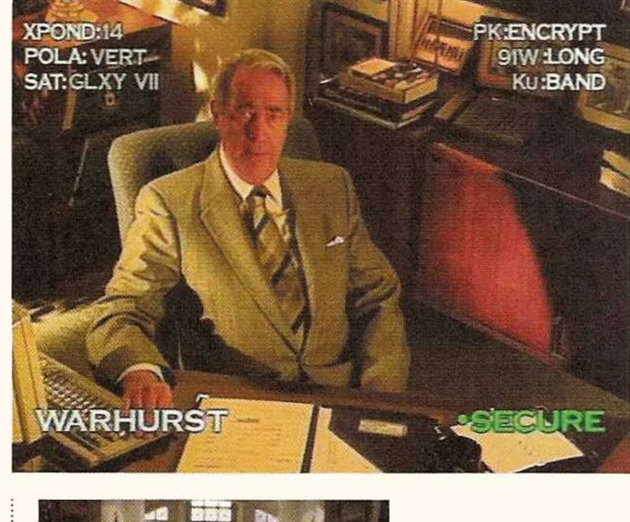


Attention ! Activision s'apprête à lancer une bombe sur le marché micro-ludique. Spycraft s'annonce comme une menace pour tous les autres softs. Prévoyez des réserves de nourriture, vous n'allez plus décoller de votre écran. Voici le jeu de l'année.

SI VOUS LISEZ ces lignes, c'est que ma mission aura été menée à bien et que je n'aurai pas encore été abattu par Stéphane ou les sbires d'Olivier, lancés à ma poursuite. Depuis deux mois, je suis en cavale dans un pays sud-Américain dont je tairai le nom pour mon propre salut. Flash back… L'histoire débute il y a quelques jours dans les locaux douillets de Gen4. Olivier me mande dans son bureau et me donne le dossier Spycraft. Ses consignes sont brèves mais précises : « Spycraft. Jeu de l'année. Preview. Deux pages. Vendredi. » Et il rajoute dans un souffle : « Bonne chance petit. » L'appellation « jeu de l'année » me parue quelque peu présomptueuse. Mais, consigne numéro un, « le chef a toujours raison ». Je me plongeais donc dans ce jeu en gloussant à l'idée de me moquer publiquement des excès d'affection d'Olivier pour un soft au goût de déjà vu : Spycraft vous met dans la peau d'un agent de la C.I.A dont la mission est de sauver le président des États-Unis. Quelle ne fût pas mon erreur !
Inutile de s'attarder sur les premières images, elles sont tellement magnifiques que vous serez plongé immédiatement dans la peau d'un agent. Tout va ensuite très vite : alors que vous apprenez comment vous servir d'une arme et comment observer un cliché à l'aide des derniers outils informatiques, votre chef est sauvagement assassiné. Bref, encore un jeu où vous n'allez pas pouvoir vous reposer. Spycraft vous propose une petite enquête policière qui va vite se transformer en intrigue internationale. Les très nombreuses scènes cinématiques sont les plus belles qu'il m'ait été permis de voir à ce jour. Du grand art. L'enquête avance de rebondissement en rebondissement à tel point que vous n'arriverez pas à quitter votre écran des yeux malgré

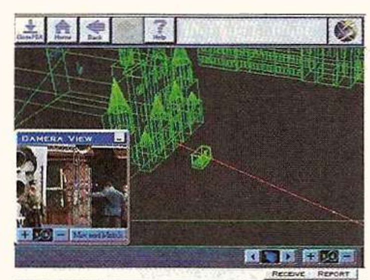












le « À taable ! » de votre chère môman et les plaintes de votre estomac. En résumé, Spycraft vous fera voyager entre les States et l'ex-URSS à la recherche d'un dangereux terroriste qui a abattu un candidat russe et projette de tuer votre président. Vous devrez identifier ce bandit et le retrouver. Vos atouts seront un ordinateur, capable de communiquer avec tous les services de renseignements nécessaires et d'analyser les photographies ou les sons, ainsi que divers objets que vous découvrirez sur votre route et qui vous permettrons d'avancer dans vos pérégrinations. Les scènes d'étude à partir de documents sonores ou photographiques sont très prenantes et se mêlent avec virtuosité aux scènes d'action (genre Operation Wolf) ou aux autres investigations.

La piste aux étoiles ?

L'interface sera un modèle de simplicité et d'efficacité avec l'affichage à l'écran de tous les lieux qu'il vous sera permis d'investiguer. Le curseur changera d'apparence selon que vous pourrez ou non utiliser un objet. Mais vous n'aurez pas à parcourir l'écran avec votre souris à la recherche d'une action à effectuer puisque l'utilisation de ces objets répond à une logique implacable. Spycraft a bénéficié de l'aide d'anciens agents de la C.I.A et du K.G.B, ce qui explique sans doute son caractère incroyablement réaliste. N'ayons pas peur de nous répéter, les graphismes promettent d'être vraiment extraordinaires et l'ambiance sonore n'est pas en reste. La musique constitue un monument à elle seule. Bien entendu, nous devrons attendre la version française pour savoir si ce produit sera digne de recevoir la piste aux étoiles qu'il semble mériter, mais les premières impressions sont vraiment excellentes. Vous aurez, je pense, compris pourquoi j'ai préféré m'exiler plutôt que de rendre Spycraft à Olivier et pourquoi celui-ci me fait activement rechercher pour le récupérer. Quant à Stéphane, ayant subi les mêmes troubles émotifs que moi, il a décidé de mener les recherches lui-même et de m'éliminer. Peu m'importe, j'ai joué à Spycraft, je peux mourir heureux.

Cédric Gasperini



Deadlock
Objectif Gallius IV

FORMAT : **PC CD-Rom.**
ÉDITEUR : **Accolade.**
DATE DE SORTIE : **Septembre.**





Les jeux mêlant gestion et stratégie ont tendance à inonder le marché et Accolade s'apprête à lancer son pavé dans la mare. Gare au raz-de-marée, Deadlock va faire des vagues ! Gardez vos palmes et préparez-vous à vous jeter à l'eau.





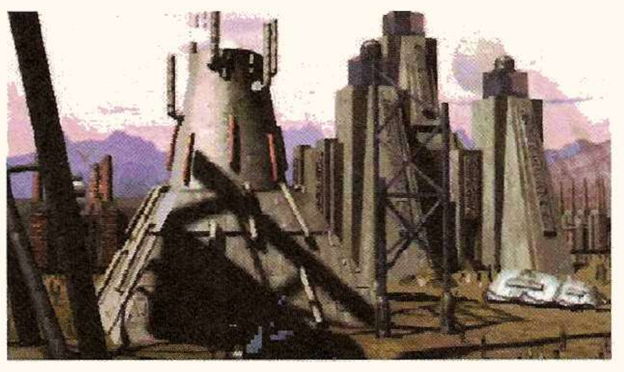
C'EST CHAQUE ÉTÉ la même chose. Pas moyen de trouver un petit bout de sable pour poser sa serviette de bain sur la côte d'Azur, pas moyen de trouver un petit coin à l'abri du vent sur la côte Basque et pas moyen de bronzer sous les nuages de Bretagne (si, si, Fred, je vais chaque été en Bretagne et il fait rarement très beau). Bref, si l'on dit que la foudre ne tombe jamais deux fois au même endroit, et bien la galère, elle, ne se fait pas prier. C'est donc avec ce terrible besoin de renouveau que vous décidez de migrer sur Gallius IV, une petite planète bien chouette que vous allez pouvoir coloniser, histoire d'y construire votre plage privée. Enfin, presque... Vous l'aurez compris, Deadlock s'annonce comme un jeu de gestion-stratégie de plus. Un parmi tant d'autre. Et peut-il séduire alors que des softs comme Conquest of the New World ou Civilisation 2 ont atteint des sommets jusque là ignorés ? Peut-il encore vous scotcher à votre écran alors que Sim City vous a tenu en haleine de longues nuits ? Et bien permettez-moi de vous répondre de suite. Oui. Deadlock est un mélange de UFO et Sim City 2000, et promet d'être leur digne successeur. À vrai dire, ils se ressemblent beaucoup, à ceci près que Dead s'annonce comme bien plus complet, varié et divertissant. Tout d'abord, savourez avec délectation la magnifique introduction. Vous verrez que vous ne résisterez pas à l'envie de la regarder encore et encore tant elle est splendide.



Une interface simple

Vous serez alors plongé dans l'univers de Gallius IV, une si jolie planète où vous risquez de faire de bien vilaines rencontres. En effet, vous aurez le choix entre sept races humanoïdes dont chacune possède des compétences bien particulières, comme la reproduction à vitesse grand V







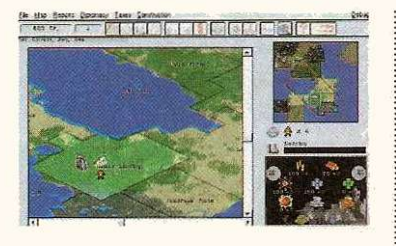




ou la facilité à transformer vos adversaires en steak sanguinolents. Vous incarnerez donc des Humains, des Chch't, des Cyths, des Maugs, des Re'lu, des Tarth ou des Uvamosk. Je vois déjà de larges sourires s'inscrire sur vos visages à la lecture de ces noms, bande de petits canailloux. Enfin, voilà la preuve qu'un jeu peut allier subtilement humour et sérieux. Le but est d'arriver à construire cinq villes avant vos ennemis ou tout simplement exterminer ces derniers avant qu'eux-mêmes ne le fasse. Bref, c'est à celui qui colonisera Gallius IV le premier. Pour la plage privée, il vous faudra donc de la patience. Les graphismes sont vraiment réussis, et pas seulement dans la magnifique intro (n'ayons pas peur de se répéter, elle est si belle). La finesse des bâtiments est sans égale. À ce propos, vous aurez le choix entre un bon nombre de constructions telles les fermes, les maisons, appartements, mines, usines, universités, etc., comme bon nombre de softs du même genre, mais aussi les complexes d'art, les aéroports, centres culturels, musées ou « manufactures » de nourriture, dont certaines sont propres à la race que vous incarnez.

Un grand soft ?

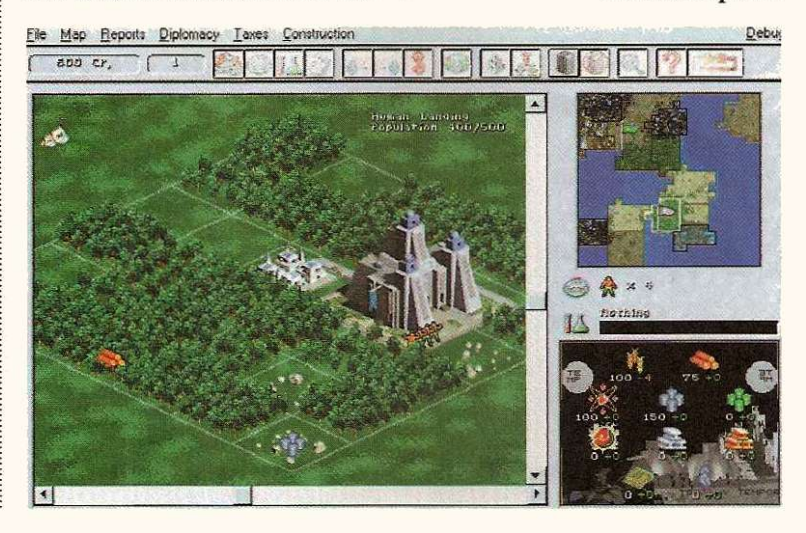
L'interface est très simple d'utilisation et tout se gère à l'aide de menus déroulants. Quant à la difficulté, elle semble bien mieux gérée que dans





Sim City 2000, et croyez-moi, il vous faudra déployer tous vos talents de gestionnaire pour mettre au point votre cité et espérer vaincre. La version testée ne proposait pas toutes les options telles que l'avis de vos intendants mais gageons que la version finale comportera tout un tas de petits plus qui donneront au soft une autre dimension. L'ambiance sonore s'annonce excellente et la musique, si elle n'est pas modifiée, fera preuve d'un intérêt tout particulier. Il ne reste plus qu'à espérer qu'un jeu en réseau viendra compléter le tout et que la multiplicité des actions restera facile à gérer. Sincèrement, si les programmeurs ne bâclent pas la finition, Deadlock deviendra un très grand soft, même s'il n'est prévu que sous Win95.

Cédric Gasperini



Olympic Soccer

Médailles au chaud cola

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **US GOLD.**
DATE DE SORTIE : **DISPONIBLE.**

Atlanta, capitale du Coca-Cola™, va accueillir les Olympiades. Très attendue, l'épreuve de foot est un espoir de médaille pour la France. En attendant, US Gold compte bien vous donner une chance d'atteindre les hauteurs avec Olympic Soccer.







C'EST ALLONGÉ sur une chaise longue, les pieds baignants dans la mer azur, un grand verre d'un succulent cocktail et massé par des vahinés que je vous dicte cette lettre. Tiens, Éric, passe-moi la crème à bronzer… N'oublie pas que c'est ton tour de surveiller Fred. Il barbote dans l'eau avec sa bouée en forme de canard et il a la méchante habitude de trop s'éloigner du bord. Nous attendons donc patiemment le coup d'envoi des J.O. et surtout l'épreuve de football. Pour nous aider à tuer le temps, US Gold sort Olympic Soccer. Vous aurez le choix entre un match amical, un championnat ou l'épreuve olympique. Plus de trente équipes internationales seront présentes, de la France à la Jamaïque. Les graphismes promettent d'être fort honnêtes avec leur texture en 3D et en SVGA (les photos d'écran sont en VGA). L'animation semble très fluide, ce sur un DX4-75, tout du moins en VGA. Les mouvements du gardien sont déjà parfaits et ceux des joueurs très prometteurs. Certes, vous ne retrouverez pas Zizou, Youri ou Pat, mais le jeu est en passe de devenir une des meilleures simulations de foot.



Un futur grand ?

De nombreuses options seront disponibles, comme le changement des maillots (quel plaisir de voir la France évoluer en rose), les conditions climatiques ou encore certaines règles comme les hors-jeu. Olympic Soccer pourrait bien créer la surprise en supplantant des softs à la réputation bien établie comme Fifa Soccer ou Actua Soccer et devenir à son tour une référence. Reste à savoir si le tout bénéficiera d'une finition parfaite et d'une ambiance sonore qui confirmera les premières impressions. ça y est, Olivier vient d'écraser le pâté de Julot. Excusez-moi, je dois aller les gronder. ■

Cédric Gasperini



Win 3.1
Win 95

DEJOUEZ LE MAL DANS UN MONDE MÉCANIQUE SURNATUREL !


Vous êtes le seul espoir dans ce monde étrange et désolé !


Percez le secret de mécanismes complexes


Transportez-vous dans cet univers parallèle


Rencontrez toutes sortes de personnages fascinants

LIGHTHOUSE
THE DARK BEING

Découvrez un univers parallèle hanté par une créature maléfique... derrière chaque falaise, au détour de chaque chemin vous guettent les pires trahisons, les dangers les plus déroutants et de redoutables technologies extraterrestres...

SIERRA®

CD-ROM GRATUIT

Retrouvez LIGHTHOUSE dans le catalogue CD des jeux SIERRA
Conformément à la loi informatique et Libertés du 6/01/78, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux informations qui vous concernent
Seule notre société est destinataire des informations que vous lui communiquez

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
C.P. : .... Ville : ....
Pays : ....

Retournez ce coupon à : COKTEL SIERRA
25 rue Jeanne Braconnier
92366 Meudon-La-Forêt
Cedex

LIGH0705

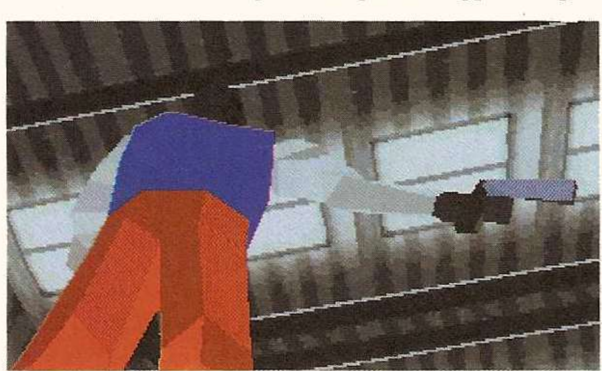
Olympic Games

La plus haute marche

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **US GOLD.**
DATE DE SORTIE : **DISPONIBLE.**

Vous vous êtes éclatés sur Summer Games ? Réjouissez-vous car Olympic Games sort sur nos PC ! Avec quinze disciplines présentes, apprêtez-vous à ne plus quitter votre écran malgré les beaux jours. On your marks, ready, steady, go !

SI VOUS n'aimez pas le sport, vous allez passer un sale été. Comme tous les quatre ans, les J.O. reviennent tous beaux tous neufs pour envahir nos petits écrans. Olympic Games, dernier-né d'US Gold, se charge de vous transformer en champions. Chaussez vos tennis et échauffez vos joysticks, vous allez suer à gros bouillons. Pas moins de quinze disciplines vous seront proposées, des traditionnels 100 mètres et saut en longueur en passant par le lancer de disque, l'haltérophilie ou encore le tir à l'arc (excellent). Vous aurez le choix entre un grand nombre de pays dont la France, bien sûr, mais aussi des pays africains, arabes ou asiatiques. Les graphismes, qui ne sont pas sans rappeler les personnages d'Alone in the Dark avec leurs contours plutôt carrés, sont fort honnêtes et promettent de vous fournir de grands moments de sport, d'autant plus qu'une fonction ralenti sera sans doute possible. Vous pourrez donc vous repasser vos exploits autant que vous voulez. Les animations semblent parfaites et le tout sur un DX4-75.





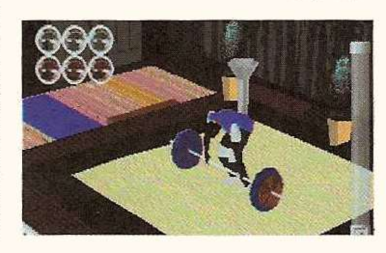


Top-Top

À première vue, il vous faudra déployer tous vos talents pour réussir à monter sur le podium car les trois premiers sont assez forts. Pourtant, si la difficulté ne change pas d'ici sa sortie, Olympic Games sera très accessible et vous progresserez rapidement. Le must sera bien entendu d'affronter vos amis dans des confrontations brutales et déchaînées. Un nombre important d'options devraient vous permettre d'optimiser le jeu à votre convenance, comme celle qui vous évite d'assister aux performances des concurrents gérés par l'ordinateur si vous êtes pressés... Toujours est-il qu'Olympic Games est très attendu et promet d'offrir de bien bonnes choses.

Nota : Malheureusement, à l'heure ou nous imprimons ce magazine, nous ne disposons pas de version assez finalisée pour effectuer dans de bonnes conditions les tests de ces produits. Vous devrez donc, comme nous, vous contenter d'une preview pour juger de leur qualité. Pour ceux qui peuvent se permettre d'attendre, les tests seront effectués dans le prochain numéro. ■

Cédric Gasperini





Intense



Terrifiant

Stratégique













http://www.ea.com/

Down in the Dump

David Vincent avait raison

FORMAT :	**PC CD-ROM.**
ÉDITEUR :	**HAIKU STUDIO/PHILIPS MEDIA.**
DATE DE SORTIE :	**SEPTEMBRE.**

C'est par une belle matinée ensoleillée que nous fut permis de jeter un coup d'œil sur la première mouture d'un produit qui s'annonce aussi bien réalisé que drôle et intéressant. Gros plan sur les vacances de la famille Blub d'après Haïku Studio.



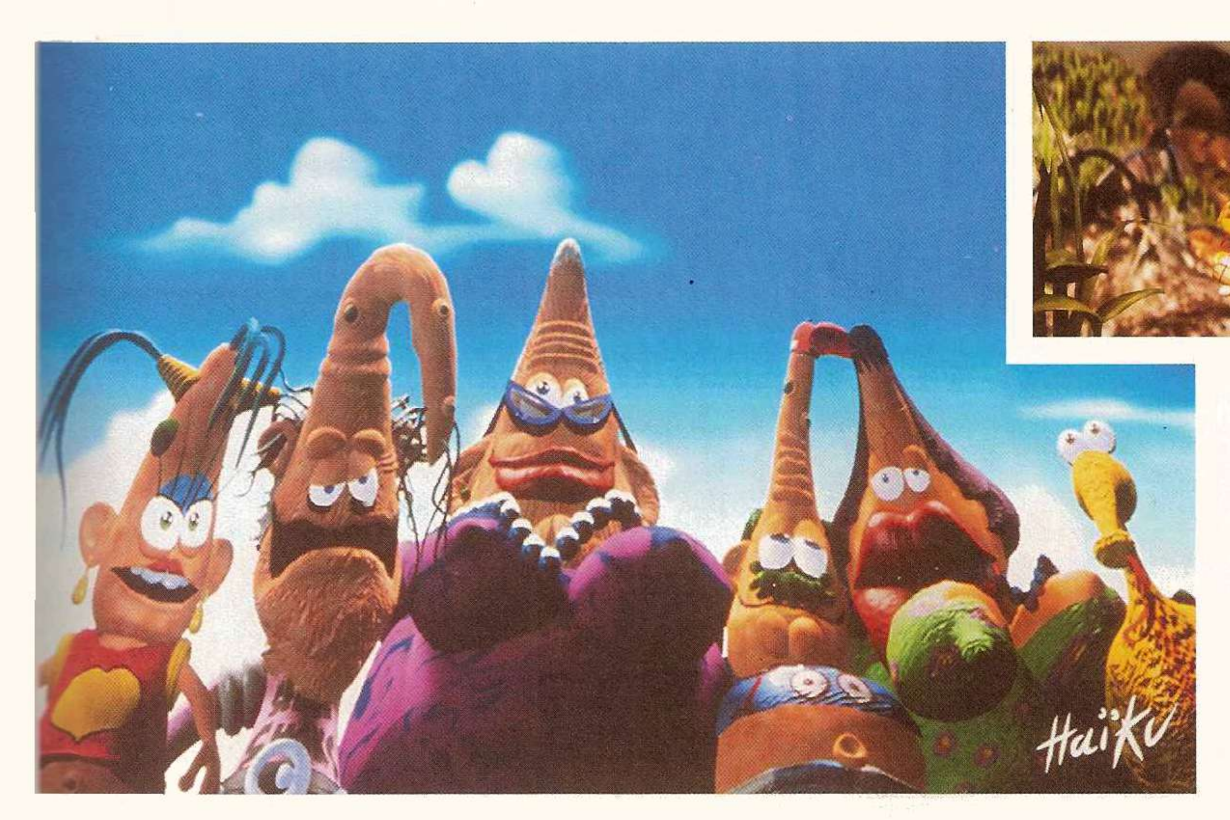
PEUT-ÊTRE ne connaissez-vous pas encore Haïku Studio ? Et bien c'est un tort que nous allons tenter de corriger. D'abord, sachez que l'on doit, entre autres, à ses membres-fondateurs des produits tels que BAT 1 et 2. Toujours rien ? Laissez tomber… De toutes façons, nous sommes là pour vous parler de leur prochain jeu d'aventure qui devrait faire du bruit ; Down in the Dump.



L'histoire commence par une scène cinématique dotée d'une réalisation à couper le souffle qui nous retrace le départ en vacances des Blub, qui n'est autre qu'une famille d'extraterrestres. Mais attention, rien à voir avec les aliens de *X-Files*… Ici, on serait plutôt chez Tex Avery.

Un air de famille

Ce qui est sympa, c'est que bien qu'extraterrestre, cette smala n'est pas sans rappeler des familles terriennes que nous connaissons bien. Par exemple, dans la scène d'intro, la tribu part en congés avec le papa qui conduit, la maman qui commente, le gosse malade qui fait chier son monde et les grands-parents que des années intensives de yoga permettent de ne pas abandonner sur le bord de la route. Bref tout le monde part à bord de la soucoupe volante familiale vers des vacances que l'on imagine méritées jusqu'à ce qu'une bande de malfrats spatiaux (qui viennent vi-



siblement de commettre un casse) les percute de plein fouet. Les deux soucoupes sont alors précipitées vers une petite planète bleue qui ressemble beaucoup à la nôtre et s'écrase dans une endroit qui n'est peut-être pas la meilleure vitrine touristique, mais qui regorge d'objets mystérieux : une décharge publique…

Les vacances de M. Blub

Première surprise, les extraterrestres sont en fait tout petit (genre 5 cm). En ce qui concerne la mission que vous allez devoir remplir, elle est simple. En tombant dans la décharge, le vaisseau a été gravement endommagé. Il va donc falloir retrouver les pièces nécessaires à son fonctionnement. Le jeu se divise en quatre épisodes différents dans lesquels vous contrôlez des membres différents de la famille.

La seconde surprise vient de la réalisation. Imaginez Seventh Guest mais en voyant le personnage que vous contrôlez au milieu du décor. Vous allez vous déplacer d'un endroit important à un autre grâce à des scènes intermédiaires calculées. Une fois dans un endroit donné, vous allez pouvoir interagir avec le décor. L'interface est extrêmement simple avec un menu système en haut (sauvegardes, chargements, etc.) et un inventaire en bas. En ce qui concerne les « énigmes » que Haïku préfère appeler « gags », elles risquent de faire chauffer les esprits cartésiens. Par exemple, vous tentez d'assommer un rat en lui lâchant une pierre sur la tête, celui-ci l'évitera en vous laissant une note ; « il faudra être plus rapide que cela gamin ». La solution ? Appuyer sur la touche image par image d'une télécommande voisine pour disposer du temps nécessaire pour estourbir la bête. Mais ce qui est génial avec Down in the Dump, c'est son ambiance. Les dialogues sont excellents et l'humour se retrouve aussi bien dans le texte que dans l'image. Autre grand moment, celui avec le présentateur d'un jeu télévisé genre *Roue de la Fortune*. On se demande si le plus ridicule est son sourire ou sa diction. Le pire c'est que la caricature est plutôt réussie.

Prévu pour fonctionner de façon quasi parfaite sur une machine de faible puissance, il sortira en même temps sur PC et Macintosh.

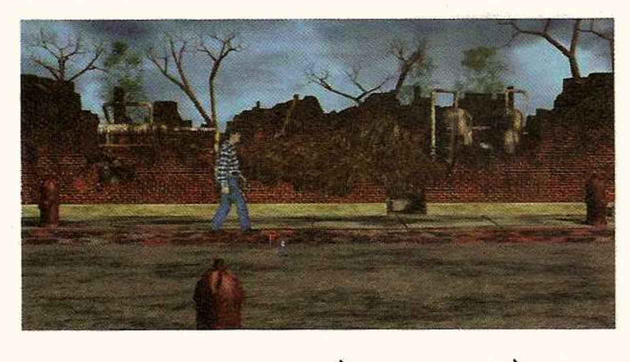
Ah aaaaahh. Je vous vois impatient là ! Et bien vous ferez comme nous, vous attendrez la rentrée ! Non mais sans blague. ■

Olivier Canou



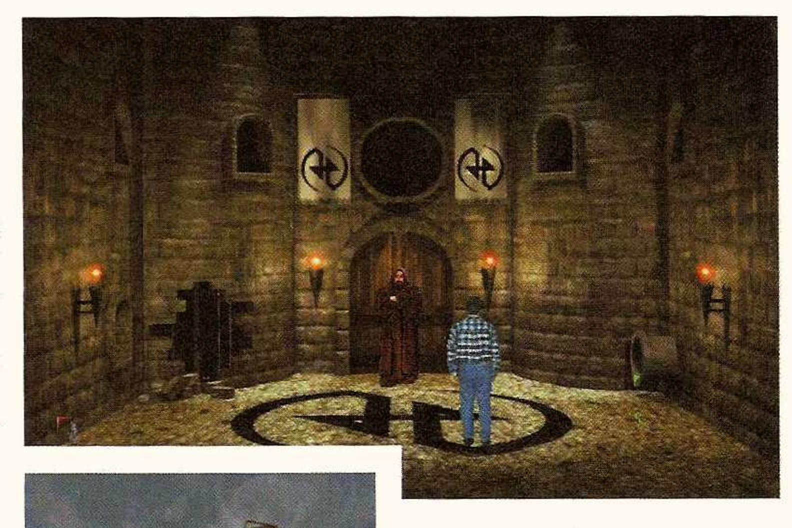
The Harvester
Moisson sordide

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **VIRGIN I. E.**
DATE DE SORTIE : **ÉTÉ 96.**



DÈS LES PREMIÈRES minutes, une ambiance rétro vous plonge dans l'univers d'une petite ville paumée américaine des années 50, du nom de Harvest. Le genre d'endroit où rien ne semble pouvoir arriver jusqu'à ce que vous découvriez petit à petit les mœurs étranges de ses habitants. Et des choses à dévoiler, il y en a beaucoup, à commencer par votre propre identité, puisque lorsque vous émergez de la séquence cauchemardesque faisant office d'introduction, vous ne pouvez vous empêcher de remarquer que la plupart des cases de votre cerveau affichent un vide pour le moins alarmant. En bref, vous avez perdu la mémoire, et pour un peu on





Virgin revisite le jeu d'aventure avec une histoire au contenu très adulte où se rejoignent gaiement gore, sexe, horreur indicible, et en prime un langage on ne peut plus cru ! En somme, voilà un soft à ne pas placer entre toutes les mains !

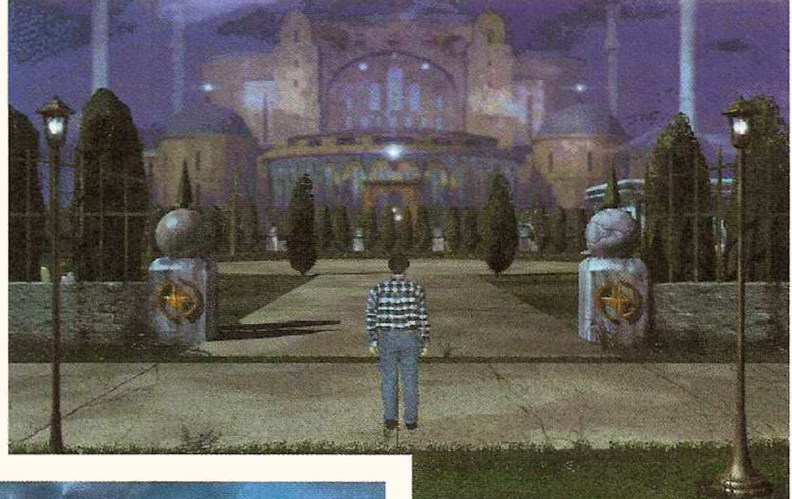
se croirait presque dans l'ambiance d'It Came from The Desert, un jeu d'aventure de Cinemaware qui avait fait une des nombreuses heures de gloire de l'Amiga. Sauf que cette fois l'intrigue semble tourner autour de sujets autrement plus glauques que de bêtes fourmis géantes élevées au plutonium bioactif enrichi ! En fait l'activité de toute la ville semble graviter autour d'une bâtisse à l'aspect médiéval assez incongru, où résident les membres d'une Loge secrète sensée apporter le bonheur au monde, enfin aux States avant tout. Même si vous ne vous sentez pas très attiré par un voyage hallucinogène au pays des sectes, la Loge de Harvest apparaît vite comme un passage obligé pour retrouver votre identité.

Tous les vices !

En attendant, votre réveil prend place dans la chambre d'un jeune homme tout juste parvenu à sa majorité. Une rapide inspection des lieux, à l'aide de quelques clics de votre souris, vous permet de collecter quelques objets qui pourront s'avérer utiles par la suite. La gestion de l'interface est réellement très simple et ne devrait pas plus handicaper votre esprit déjà suffisamment altéré par votre perte de mémoire soudaine. Par moment, vous aurez aussi à combattre, et pourrez porter différents coups à vos adversaires en maniant différentes armes, mais ces occurrences restent trop rares pour qualifier The Harvester de jeu de combat. Une fois sorti de votre chambre, la (re-) découverte de votre environnement va vous emmener de surprise en surprise, et tant qu'à faire, toutes plus sordides et

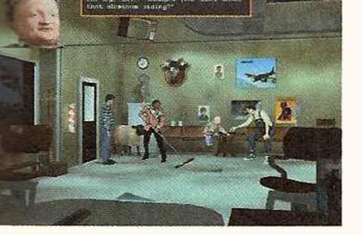














désagréables les unes que les autres. En effet, vos voisins semblent tous profiter de solides déséquilibres mentaux : votre ancienne maîtresse d'école semble aussi portée sur le maniement de la craie sur le tableau noir que de la batte de base-ball sur la tête de ses chères petites têtes blondes. La base de missiles d'à côté (ne me demandez pas ce que fait une base de missiles dans un trou aussi paumé...) est gardée par un colonel cul-de-jatte au cerveau aussi branlant que sa démarche, voyant des communistes partout et prêt à déclencher une guerre nucléaire à la moindre remarque déplacée ! Passons rapidement sur les maîtres chanteurs, les pyromanes et les obsédés sexuels pour obtenir la plus grande concentration de tarés et de fou furieux du Middle-West américain. Cette constatation n'est en rien tempérée par les dialogues. Les auteurs ont carrément opté pour le parler vrai, sans verbiage ou métaphores édulcorées, et ne vous étonnez pas d'entendre parler de masturbation, pénétration et autres pratiques sexuelles en termes à peine voilés !

Ambiance fifties glauque

Cette atmosphère malsaine est parfaitement soutenue par les décors en SVGA illustrant la bonne ville de Harvest, à la fois sobres et trop ordinaires pour être vraiment honnêtes. Les personnages en incrustation vidéo s'y insèrent parfaitement, avec une définition suffisamment fine pour garder des détails précis malgré leur taille relativement petite. Des vidéos des visages des personnages apparaissent lors des dialogues, très complets puisqu'en plus des classiques questionnaires à choix multiples vous pouvez tenter de déclencher une réaction en tapant vous-même des mots. D'autre part, quelques scènes cinématiques illustrent aussi les moments clé de l'aventure, mais sans en abuser. Le jeu tenant de surcroît sur trois CD, on peut raisonnablement espérer une durée de vie très conséquente. Il ne reste plus qu'à espérer que votre santé mentale ne souffrira pas de cette immersion prolongée dans cette ville de dingues !

Frédéric Marié



Diablo
Du Blizzard aux enfers

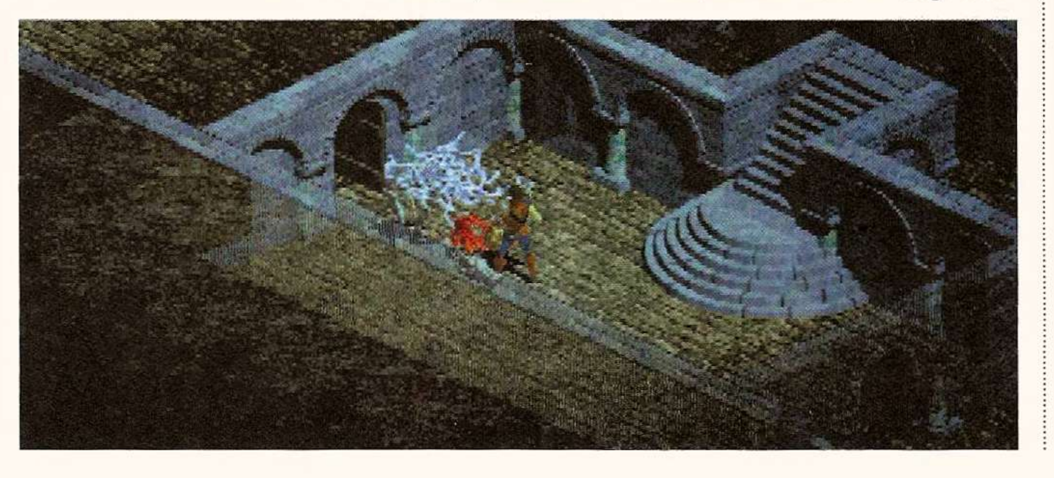
FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **BLIZZARD.**
DATE DE SORTIE : **SEPTEMBRE.**

Après nous avoir assené un coup de massue avec Warcraft 2, Blizzard s'apprête à nous achever avec un nouveau jeu de rôle-action aux graphismes splendides qui risque bien de les ramener une fois de plus sur le devant de la scène.



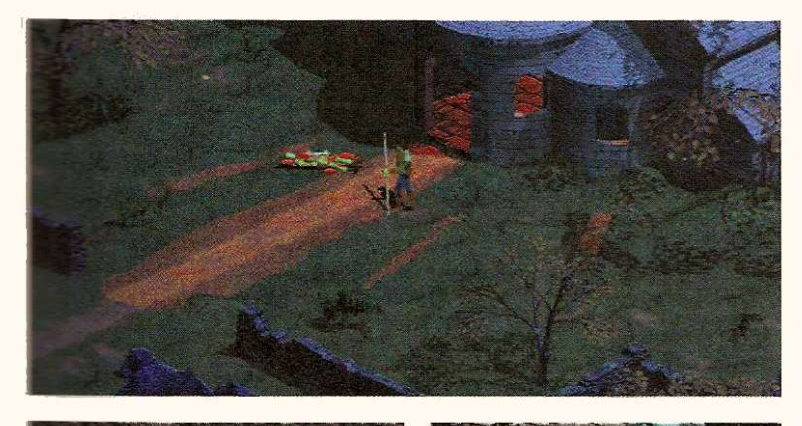


CE PROCHAIN produit Blizzard fera probablement remonter quelques souvenirs émus aux ex-possesseurs d'Atari 520 puisqu'il reprend le principe de Rogue, un jeu dans lequel vous deviez explorer un donjon défini aléatoirement à chaque partie, entasser des points d'expérience et aller toujours plus profond. En son temps, Rogue était un véritable bijou qui à fait passer de nombreuses nuits blanches aux connaisseurs.
Diablo, c'est Rogue puissance mille. Dans une qualité graphique supérieure à celle d'Ultima 8, mais dans le même style de vue (isométrique), vous allez choisir le nom et la classe de votre personnage (guerrier, archer ou sorcier) puis vous lancer, après une succincte visite du village de départ, à l'assaut d'un donjon aussi sombre que mal fréquenté (et c'est un doux euphémisme).



Y'a qué'kin ?

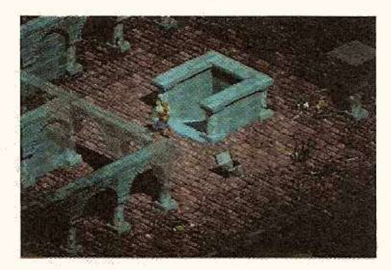
Vous voilà plongé dans la noirceur inhospitalière d'un enchevêtrement de salles et de corridors. En moins de temps qu'il n'en faut pour le dire (ça c'est crétin comme phrase, mais j'aime bien), une flopée de squelettes, gnomes, zombies et autres araignées vous sautent sur le paletot avec la ferme intention de vous bouffer le foie. Pas de panique… Si vous êtes guerrier deux baffes devraient les calmer, si vous êtes mago deux ou trois boules de feu et si vous êtes archer, je vous laisse deviner. L'interface est simplissime. Clic gauche pour avancer, ramasser un objet, ouvrir un coffre ou frapper, clic droit pour lancer un sort. Même le guerrier peut gagner des sorts mais moins rapidement que le sorcier, qui lui, en revanche ne se gênera pas pour balancer des coups de hache dans la tronche de ses camarades de jeu. Tout au long de la partie vous allez garder l'œil sur deux jauges : une bleue qui vous indique le niveau de votre mana (pour les sorts) et une rouge qui vous indique le niveau de

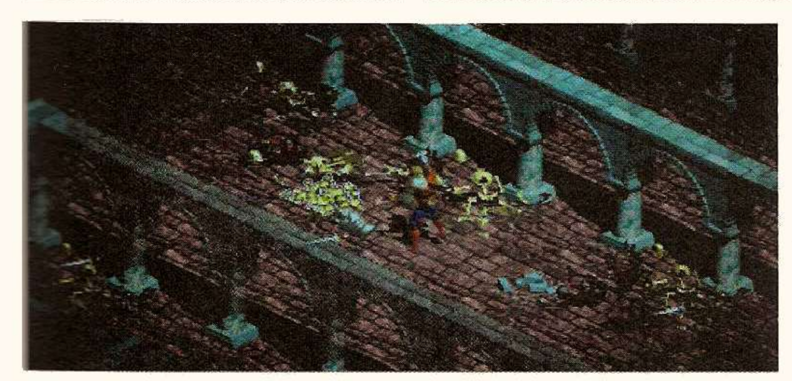












vos points de vie. Pas de panique, les deux se remplissent d'elles-mêmes avec le temps. Deux autres tableaux vous seront également utiles : l'inventaire (touche I ; astucieux) et les caractéristiques (touche C ; adroit) qui vous montreront, entre autres, vos points d'expérience, ceux nécessaires pour atteindre le niveau suivant et votre niveau. En appuyant sur S on change de sortilège (malin). Voilà, vous connaissez tout de l'interface. Comme je le disais, le donjon est recréé aléatoirement à chaque nouvelle partie, ce qui lui garanti une durée de vie sérieuse.

Mais pas de panique. Vous n'allez pas avoir droit à une suite sans queue ni tête de couloirs et de salles. Un certain nombre de salles « à thème » sont là pour éviter toute monotonie. Ah ! À propos de l'interface, j'oubliais la touche Z qui vous permet de faire un zoom (habile) sur votre petite personne pour voir avec plus de précision ce qui jonche le sol autour de vous. Ça peut être utile.

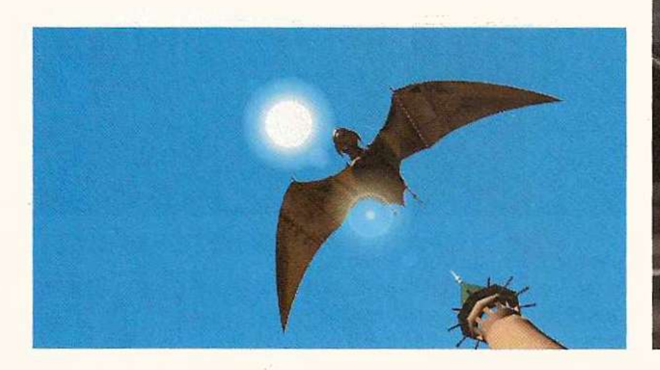
En discutant avec les personnages du village, vous obtiendrez certaines quêtes que vous pourrez accomplir selon votre bon plaisir du genre : « Ramenez-moi la pierre de ciel au niveau trois et je vous forge l'arme de la mort qui tue. » Rassurez-vous, on est là pour casser du monstre et pas pour se faire péter une veine du cerveau. Vous faites comme vous le sentez… Au fur et à mesure de votre progression vous allez taper de plus en plus fort, connaître de plus en plus de sorts (aux effets graphiques de toute beauté) et entasser les trésors. Si vous disposez d'un réseau, vous pourrez même vous lancer dans une aventure (à quatre maxi, selon les dernières nouvelles) pour vous entraider dans une progression qui peut devenir horriblement difficile. Mais rien ne vous empêche, un fois que le gros guerrier qui pique tous les objets qui traînent depuis deux heures est bien affaibli de lui décocher une bonne volée de flèches histoire de lui farfouiller le cadavre en toute tranquillité. (Les gens sont méchants…) Bref, une petite merveille en perspective. ■

Olivier Canou



Lighthouse
Fiat lux

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **SIERRA.**
DATE DE SORTIE : **SEPTEMBRE.**





Sierra attend un nouveau bébé et il s'appellera Lighthouse. Bien que différent dans sa réalisation, il conserve néanmoins une caractéristique des anciennes productions de l'éditeur américain : la qualité. Quand Sierra se lance dans la troisième dimension !

LES PHARES sont la source d'inspiration de nombreux créateurs. Peut-être parce qu'ils évoquent des sentiments tels que la solitude, la crainte mais aussi le mystère. Avouez que vous-même, vous êtes fasciné par ces « *longues tours de granit qui tanguent comme des navires dans les nuits de tourmente* » (ce n'est évidemment pas de moi mais de Maupassant). Vous auriez, aussi, aimé les visiter si le nombre de marches à gravir ne vous en avait pas découragé. Quoiqu'il en soit, il est indéniable que les phares éveillent notre curiosité. C'est sûrement pourquoi les concepteurs de chez Sierra ont décidé de baser leur nouveau jeu d'aventure sur ce thème. Celui-ci s'annonce comme très prometteur. Et croyez-moi, après avoir vu ce que j'ai vu, je risque de manquer de superlatifs pour le décrire. Évidemment, je pourrais tomber dans la facilité et vous expliquer que Lighthouse est le premier jeu de Sierra entièrement en 3D précalculée avec des animations, des personnages et des graphismes entièrement modélisés en 3D mais je ne le ferais pas (ah bon ?). Par contre, je vous dirais que les graphismes sont extrêmement colorés et surtout très détaillés. Vous n'aurez nul besoin de faire fonctionner votre imagination pour reconnaître le moindre objet qui compose le décor. Mais j'aimerais surtout insister sur la très bonne qualité des rendus de lumière. Pour cela donnons un exemple explicite. De la fenêtre de votre maison, située au bord de la mer, vous pouvez admirer la lumière tournoyante d'un phare. Normal me direz-vous, mais là où les concepteurs ont fait très fort c'est que vous voyez cette lumière passer par intermittences dans la pièce où vous vous trouvez (sa lueur se reflète sur le mobilier) ! Notons aussi que les réalisa-







teurs jouent beaucoup avec les ombres, le phénomène d'éblouissement, avec des effets de brume... C'est pourquoi j'aurais tendance à qualifier ces graphismes d'« artistiques ». Les animations ont l'air quant à elles très correctes. Ainsi, on peut dire que la réalisation de Lighthouse apporte un style qui tranche avec la production actuelle des jeux d'aventure.

Un conte noir

Je m'emporte et voilà que j'allais presque omettre de vous parler du scénario de Lighthouse. Vous endossez le rôle d'un écrivain qui assiste malgré lui à l'enlèvement de la fille d'un de ses amis. Seulement voilà, celle-ci se fait kidnapper par un être mystérieux qui emprunte une porte vers une autre dimension (elle ne peut pas se faire kidnapper comme tout le monde, non ?). Courageux comme vous l'êtes vous vous empressez de passer à votre tour cette porte spatio-temporelle pour secourir la pauvre gamine (on ne se refait pas). Vous entrez alors dans un monde parallèle qui va vous réserver énormément de surprises. Cet univers dégage une réelle ambiance de mystère et provoque un dépaysement total par son mélange de paysages bucoliques et de complexes industriels. Sachez que vous aurez à utiliser un nombre considérable de machines et que vous devrez apprendre à piloter des engins inconnus. Vous rencontrerez des êtres tous plus étranges les uns que les autres (certains étant mi-humain mi-robot).

Mais afin de mieux vous expliquer ce que m'évoque ce monde fantastique, je reprendrais l'expression qu'utilise le designer artistique pour décrire son jeu : « un conte noir ». On comprend bien grâce à l'association de ces deux mots que l'univers de Lighthouse combine deux facettes : la féerie du conte, mais aussi la présence menaçante du Mal (incarné par le kidnappeur de la petite fille : l'Être Noir). Reste maintenant à espérer que Lighthouse tiendra ses promesses et qu'il répondra à notre appétit insatiable d'heures de jeu. Grâce à sa qualité graphique, son scénario mystérieux et son ambiance « féerique », Lighthouse pourrait bel et bien devenir un jeu incontournable. ■

Sébastien Tasserie





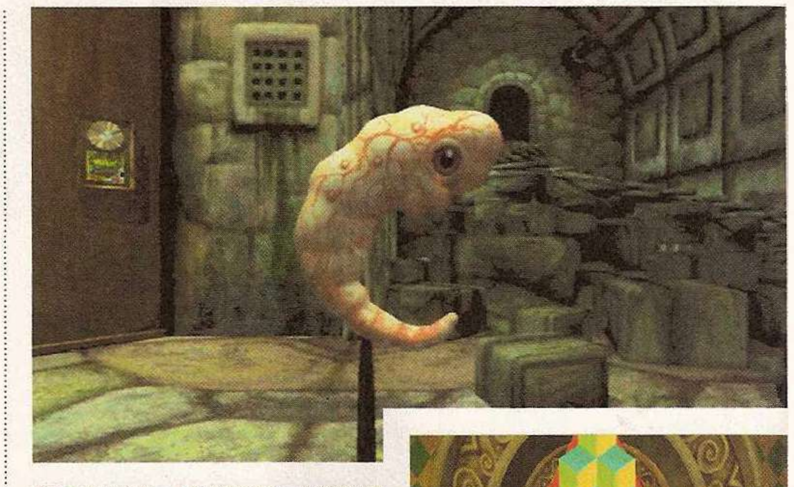




Nine-The Last Resort
Mon oncle d'Amérique

FORMAT : **PC CD-ROM-WINDOWS UNIQUEMENT.**
ÉDITEUR : **TRIBECA INTERACTIVE .**
DATE DE SORTIE : **SEPTEMBRE.**

Si vous êtes comme moi, des héritages provenant d'oncles éloignés, vous n'avez pas dû en connaître beaucoup. Et bien, Nine vous en propose un que vous n'êtes pas prêt d'oublier ! Dites adieux à la Ferrari et plongez dans l'aventure et les puzzles.



MAIS DE QUOI ai-je bien pu hériter, vous demandez-vous extrêmement soucieux ? Évidemment, d'une superbe demeure familiale tout ce qu'il y a de plus ordinaire. Une résidence paisible avec un grand terrain, fleurie et boisé, avec des oiseaux qui gazouillent et des poissons qui nagent dans votre lac privé. Vous allez pouvoir fonder une jolie famille avec des enfants qui grandiront et s'amuseront dans le jardin. Ça c'est la vision idyllique, mais en fait les choses sont moins roses ! Non, en réalité la bâtisse que vous venez de récupérer ressemblerait plutôt à celle de The Seven Guest avec à l'intérieur un mobilier qui se rapprocherait de celui d'une attraction bien démodée de la Foire du Trône. Cela dit, vous devez vous demander de qui vous avez hérité ce beau « cadeau ». Et je vous répondrais de votre cher vieil oncle que vous aimiez tant, un homme bien sous tous rapports. À vrai dire vous ne vous rappelez même plus de lui mais sachez qu'avant de devenir fou (car il l'est devenu) il était artiste et croyez-moi la maison en garde des séquelles. Bref, pour résumer, vous avez hérité d'une maison quelque peu délabrée où se déroulent des événements indéniablement mystiques et inquiétants. Dans la famille siphonnée, vous avez tiré le tonton...

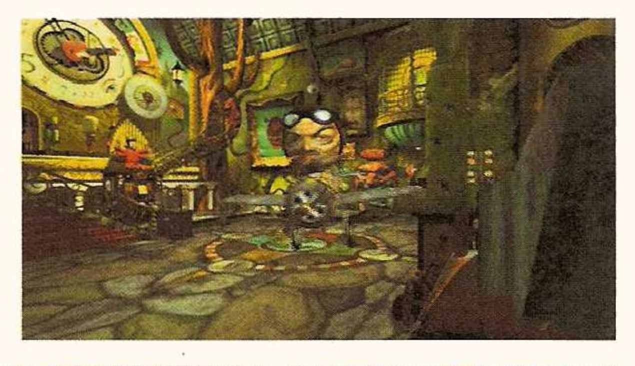


Vous avez dit mystique ?

Ce n'est peut être pas un hasard si dans le mot mystique il y a myst car Nine-The Last Resort rentre dans la lignée de ces jeux d'aventure sans inventaire, ni icône d'action mais composés de casse-tête. Ces softs où l'on doit actionner des leviers qui démarrent des machines qui nous font découvrir des énigmes qui une fois résolues nous ouvrent la voie vers d'autres casse-tête. Attention bien que ce résumé sommaire puisse paraître péjoratif, il ne l'est point car Nine laisse présager de bons moments. L'interface, qui est comme à l'accoutumée extrêmement conviviale (avec un curseur qui change de forme lors d'une possible interaction), vous permet de transporter un unique objet à la fois. Les déplacements se déroulent en vue subjective (on voit le décor avancer avec une impression de flou). Au niveau des énigmes, celles-ci sont traditionnelles. Vous devrez par exemple réussir à remettre en état de marche une chaudière. Puis en utilisant correctement cette chaudière vous remettrez en service un orgue. Sur cet orgue vous jouerez un morceau (à l'aide d'une partition codée) qui vous ouvrira une porte, etc. Tout ceci pour vous expliquer que Nine est un jeu qui devrait combler les esprits les plus torturés.

Dès les premières minutes de jeu, on est envoûté et intrigué par les graphismes de Nine. Ils dégagent un doux parfum de fête foraine avec son train fantôme, son singe comédien...













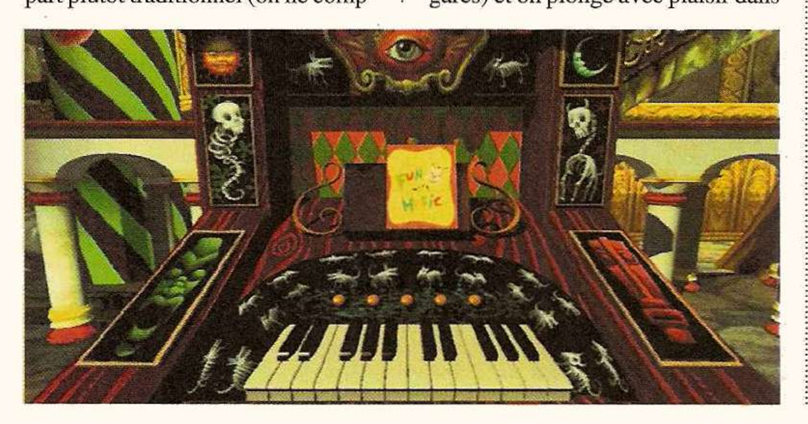
Ceux-ci sont entièrement en SVGA, très colorés et légèrement fouillés. De plus, de nombreuses animations viennent égayer ces décors : l'aiguille d'une horloge géante qui tourne à toute vitesse, un ver qui se débat… Ainsi la réalisation graphique est plus que correcte.

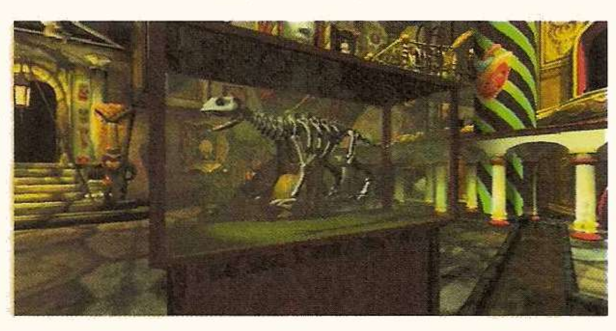
Ambiance paranormale

Les bruitages sont quant à eux sympathiques et amusants. Mais ce qui ressort le plus de ce soft, c'est son ambiance. Malgré le scénario de départ plutôt traditionnel (on ne compte plus le nombre de maisons où se déroulent des phénomènes paranormaux), Nine réussi à tirer son épingle du jeu. On se laisse facilement entraîner dans ce monde complètement loufoque et irréel. On rencontre des personnages inhabituels (comme un aviateur à grosse tête, fumeur de cigares) et on plonge avec plaisir dans ses graphismes et ses énigmes. L'impression qui prévaut est que tout peut arriver et que l'on peut rencontrer n'importe qui ou n'importe quoi derrière la prochaine porte.

Bien que Nine-The Last Resort ne soit pas particulièrement original dans son principe, il pourrait surprendre grâce à des atouts tels que sa qualité graphique et son ambiance délirante, voire toonesque.

Sébastien Tasserie

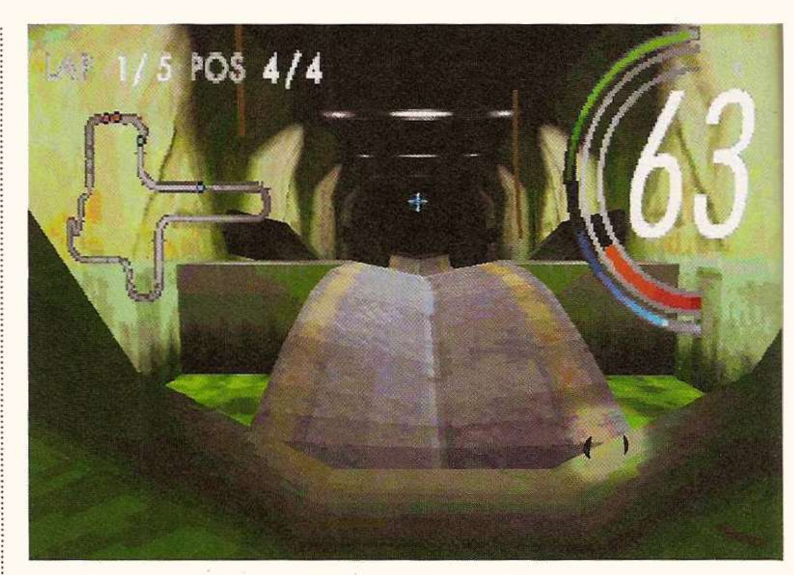




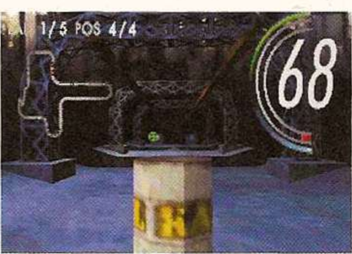
Scorcher
Un petit pois chez soi

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **CRITERION SOFTWARE.**
DATE DE SORTIE : **SEPTEMBRE.**

Vous en avez assez de conduire des voitures, de piloter des motos ? Alors si vous n'êtes pas du genre à avoir la tête qui tourne, Scorcher pourrait bien vous ravir. Car cette course futuriste et délirante propose des véhicules pour le moins inhabituels.



ALLEZ, JE VAIS me fendre de la blague du mois : qu'est ce qui est petit, rond et vert ? hum ? Meuh non, ce n'est pas Didier, blindé au pastaga, déguisé en petit pois. Bon vu le peu de crises de rires déclenchées par mon humour dévastateur, j'vous donne la réponse : c'est le bolide avec lequel vous participerez aux courses de Scorcher. Je m'explique : dans ce jeu vous ne pilotez pas de voitures mais un véhicule englobé d'une boule verte qui permet de rebondir sur le sol. Vous allez diriger cet engin durant de longues courses sur des circuits plutôt atypiques. De nombreux virages et obstacles venant endiguer votre progression vers la victoire.



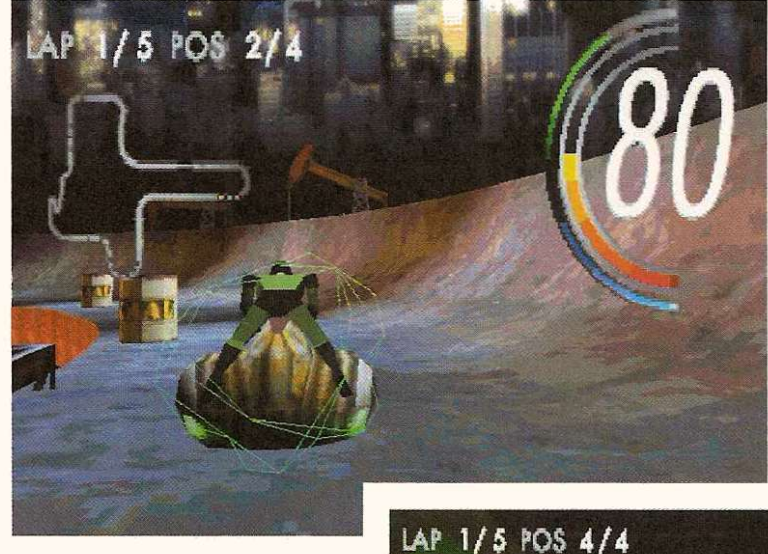
Ce qui diffère dans Scorcher c'est son principe de « rebondissement ». Étant entouré de cette boule, vous roulerez parfois sur vous-même, vous ferez des loopings ou de longs sauts. Vous risquez même de tomber dans des trous. Une chute sans fin vous attends avant de retomber plus bas (on a l'impression de passer dans un tuyau biscornu avec gros effets de caméras). Donc, Scorcher est plutôt original dans son principe mais cela impose une période d'apprentissage pour maîtriser au mieux votre véhicule. Pour réussir à sauter par-dessus des trous ou négocier des virages penchés (comme dans Stunt Car Racing), vous devrez parfois diriger votre trajectoire grâce aux touches Control et Alt. Fonction peu commune, vous l'avouerez, dans les jeux de course actuels. Mais peu importe, le fun paraît être au rendez-vous.



Une pléiade d'options

Pour avoir admiré les graphismes en 640x480 et couleurs 16 bits, je peux vous dire que Scorcher est très beau. Mais la bêta-version ramait furieusement dans cette résolution. Ne doutons pas que cela s'arrangera lors de la sortie. De toutes façons, le jeu nous propose d'autres résolutions (320x 200/320x240/640x400) et du 256 couleurs. Vu qu'il tourne sous Win-

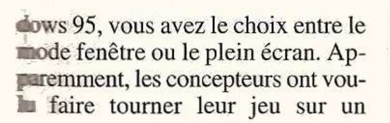










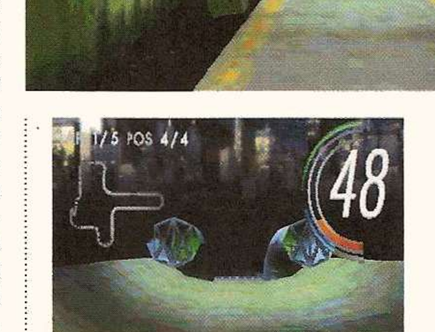

dows 95, vous avez le choix entre le mode fenêtre ou le plein écran. Apparemment, les concepteurs ont voulu faire tourner leur jeu sur un maximum de machines et se sont efforcés de garder des graphismes corrects même en basse résolution.

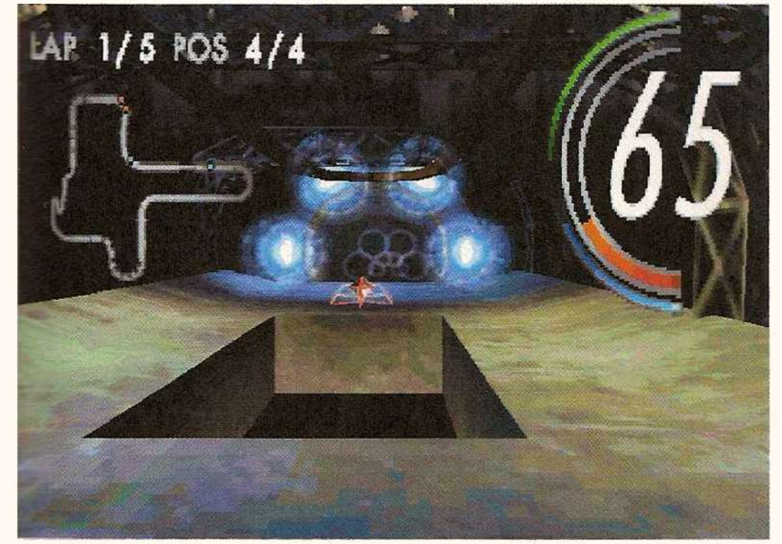
Vous pourrez également choisir entre plusieurs musiques dans un menu destiné à cet effet. Celles-ci sont bonnes et quelques fois accompagnées de voix digitalisées « d'outre-tombe » qui rajoutent un petit peu de piquant à l'ambiance de cette course.

Scorcher vous propose trois niveaux de difficulté (facile, moyen et dur) ainsi que trois modes de jeu. Le mode entraînement, le mode championnat et le mode time attack (traduisez-le comme vous voulez). Ce dernier permet probablement de s'attaquer aux meilleurs temps des différentes courses. Il m'est impossible de déterminer le nombre de circuits qui seront présents dans la version finale. Mais espérons qu'ils seront nombreux et aussi originaux que celui que j'ai longuement sillonné.

Beaucoup de questions restent encore sans réponse devant cette preview (Combien de courses ? Option multijoueur ? Fluidité du scrolling ?). Une chose est sûre c'est que Scorcher propose un principe innovant avec ce système de véhicule rebondissant qui pourrait s'avérer très drôle. De plus grâce à ces graphismes haute résolution très sympathiques, il pourrait venir égayer un peu la production actuelle de jeu de pilotage.

Sébastien Tasserie







Total Mania
Robocop pète les plombs

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **DOMARK.**
DATE DE SORTIE : **SEPTEMBRE.**

Robocop et Terminator ont la joie de vous annoncer la prochaine naissance de leur fils Total Mania. La maman va bien et le bébé devrait arriver sous peu. Dr Domark est prêt pour l'accouchement et nous attendons impatiemment cet heureux événement.





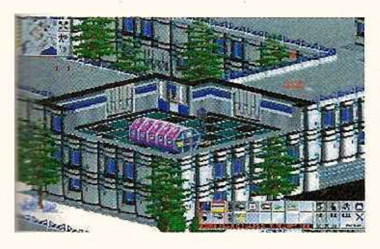
LE MONDE est fou. Rendez-vous compte : hier, je bouquinais avec la télé en fond sonore et le hasard a voulu que le *Dance Machine* de M6 soit au programme. Bref, c'est pris d'une irrépressible envie d'équarrir du bellâtre que je me suis lancé à flingues perdus dans l'étude de Total Mania. Et bien croyez-moi, c'est radical pour retrouver une sérénité durement éprouvée.

À mi-chemin entre Syndicate et Deadline, le prochain produit de chez Domark risque de faire bien des émules. Au terme d'une introduction époustouflante de beauté et qui vous montre de superbe manière dans quel monde vous allez évoluer, vous arriverez à un menu qui n'est pas sans rappeler ceux de X-Wing ou Tie-Fighter, avec leur système de portes qui s'ouvrent pour accéder aux options ou missions. Vous serez à la tête d'une escouade de robots et vous devrez aller zigouiller les machines ennemies. Classique.



Déboulonnage en série

Total Mania vous permettra alors d'acheter ou de vendre des armes et du matériel. Ces choix, s'ils sont limités au début, deviendront de plus en plus variés. Du simple pistolet laser, vous viendrez rapidement à utiliser la mitrailleuse ou encore des lance-roquettes. Une dizaine d'armes devraient finalement être à votre disposition. Côté matériel, outre l'indispensable trousse de soin, vous aurez différentes armures, clefs et autres choses tout aussi nécessaires. Les missions seront assez variées, de l'élimination totale des forces ennemies jusqu'à l'escorte de machines alliées. Les décors en SVGA se présentent sous vue 3D isométrique et les différents niveaux sont splendides et extrêmement détaillés. En plus de pouvoir vous déplacer dans de somptueux endroits, vous pourrez interagir avec eux, en détruisant pratiquement tout ce qui peut se présenter sous vos yeux comme des caisses ou encore des pans de murs. L'animation saccade parfois mais gageons que ce pe-

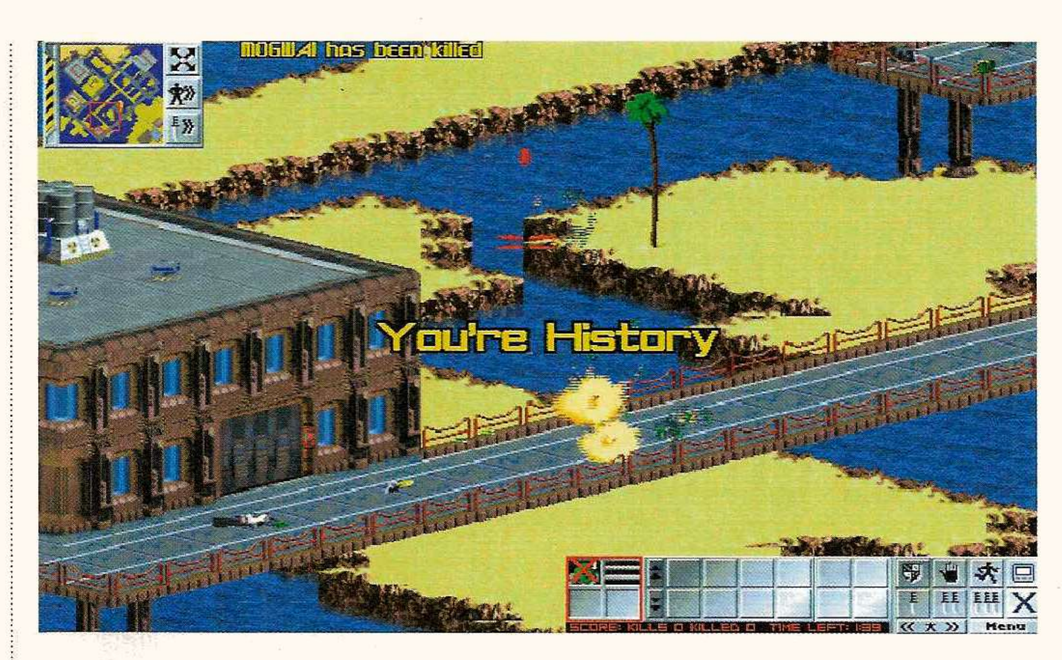


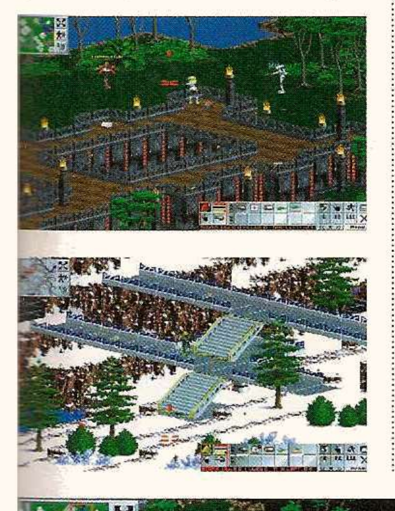
tit ennui sera réparé pour la version finale. Il serait en effet dommage que quelques instants de trouble gâchent la fluidité irréprochable des robots. L'interface promet d'être simple et complète. Votre escouade se déplacera tout d'un bloc mais vous pourrez donner des ordres divers à chacun d'entre eux. En fait, Total Mania est un heureux compromis entre Crusader et Syndicate.

Dur Dur d'être un robot

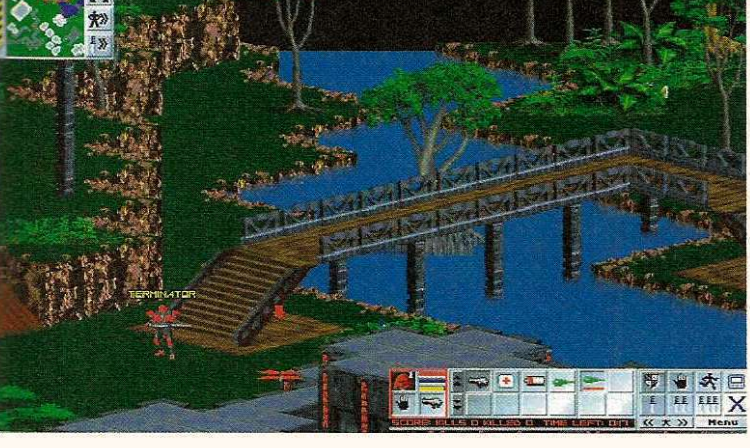
Pas moins de 20 missions différentes vous seront proposées, de difficulté variable et se déroulant dans quatre mondes différents. Les uns verdoyants et ployant sous le doux parfum des fleurs et du sang. Les autres agonisant sous le gris bitume en flammes ou encore semblant dormir sous la neige parsemée de cadavres que vous y laisserez. (Poétique, non ?) 60 types d'ennemis tenteront de vous barrer le passage et deviendront autant de carcasses inertes si vous arrivez à vous en sortir. Vous n'aurez toutefois pas droit à un massacre en bonne et due forme puisque si vos adversaires seront faciles à abattre dans les premiers niveaux, ils se montreront plus désireux de vous faire la peau (le métal ?) dans les suivants. Vous aurez aussi la possibilité de jouer par Network, link ou Internet où deux sortes d'affrontements vous seront permis, à savoir la destruction massive ou la capture du drapeau ennemi. Bref, Total Mania promet de bonnes et belles choses et pourrait bien être la surprise de la rentrée. En attendant, faites-moi plaisir, n'achetez plus de musique pourrie et gardez vos sous pour acheter des CD-Rom. C'est plus marrant et ça gesticule moins. ■

Cédric Gasperini









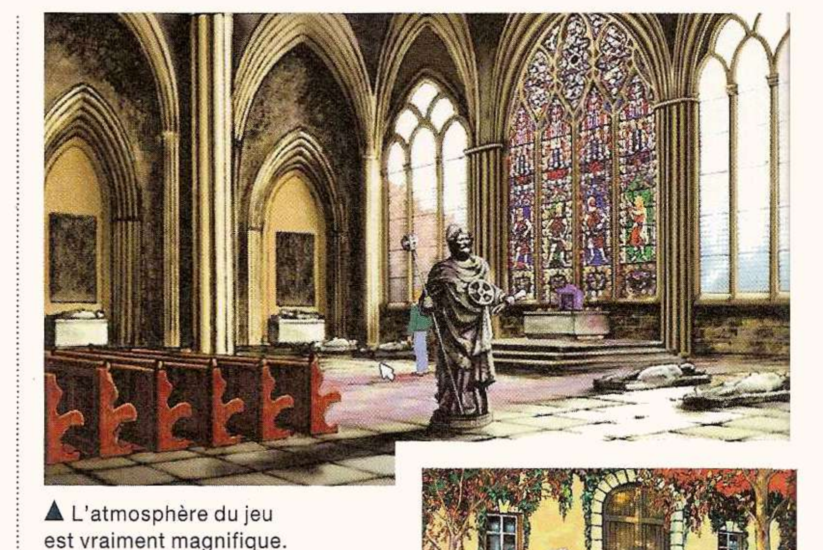


Les Chevaliers de Baphomet

2) L'ombre des Templiers

FORMAT : **PC CD-ROM/MAC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **VIRGIN I. E.**
DATE DE SORTIE : **SEPTEMBRE.**

Après s'être attardé le mois dernier sur la genèse de ce soft signé Révolution, nous dévoilons dans ce numéro le jeu en lui-même, qui sera peut-être un des hits de l'année. Le verdict fin août, dans notre numéro de rentrée, avec le test complet...



▲ L'atmosphère du jeu est vraiment magnifique.

Voilà la police qui débarque... Admirez le look franchouillard de l'agent de police ! ▶

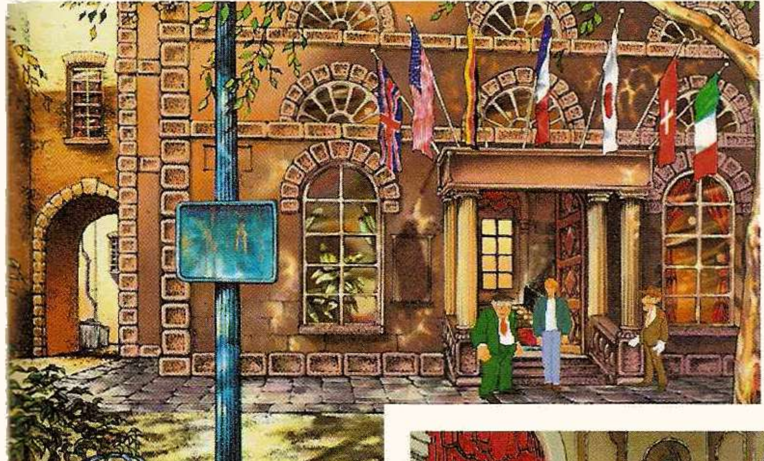
NOUS VOUS avons parlé du travail préparatoire qu'avait nécessité ce jeu, mais aussi des techniques employées par les artistes pour faire de cette aventure un véritable dessin animé. Scrollings multidirectionnels, décors splendides, tout est fait pour plonger le joueur dans le scénario démoniaque. Le héros, George Stobbard, est un américain en vacances à Paris. Bien sûr, comme tous les étrangers en vacances dans notre beau pays, il se sent un peu mal à l'aise, et même s'il maîtrise bien la langue, il a un peu de difficulté à se mêler à la population locale. Le début du jeu va lui permettre d'accélérer ses relations avec les Français. Alors qu'il se repose à la terrasse d'un café, faisant les yeux doux à la charmante serveuse, un homme entre en bousculant la jeune femme, l'air pressé. Quelques secondes après, un clown accordéoniste pénètre également dans le bar. Il n'y reste pas plus de quelques secondes, puis s'enfuit en courant, avant qu'une forte explosion ne souffle le bâtiment et la terrasse... Voilà George Stobbard dans de sales draps. Le jeu commence alors. L'interface est assez simple, puisqu'elle est entièrement gérée à la souris, comme dans Beneath a Steel Sky, le précédent jeu de Revolution. On se déplace, on ramasse des objets, on les utilise et surtout, on dialogue... Comme dans tous les jeux de cette compagnie, les dialogues ont une véritable importance, et déterminent l'évolution du scénario.

Les égouts de Paris, aussi vrais ▼ que nature.

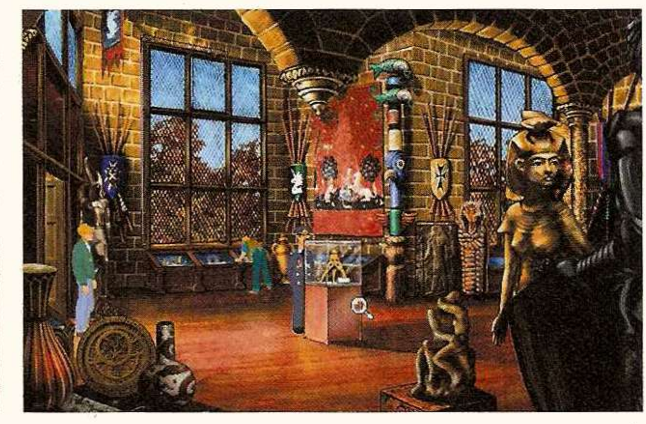


Rebondissements multiples...

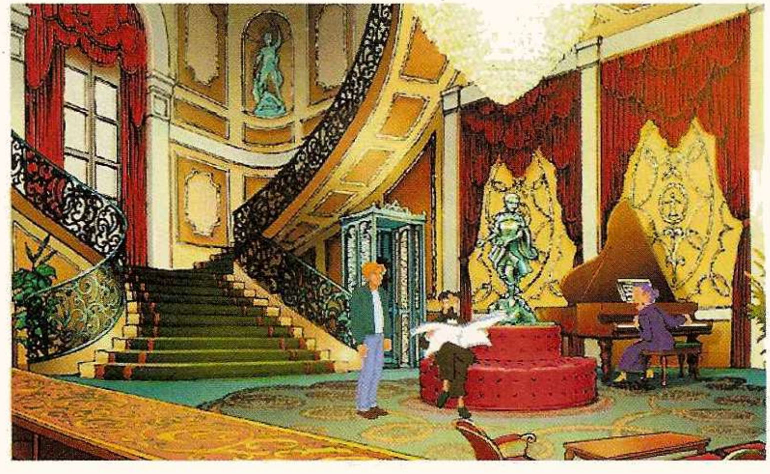
Après l'explosion, vous vous retrouvez plongé dans une histoire plutôt complexe. L'homme entré dans le café est mort, et il semble qu'on lui ait dérobé sa mallette, qui contenait un manuscrit du Moyen-Âge. La police arrive bientôt sur les lieux (avec un archétype d'agent de police), ainsi qu'une superbe journaliste, Nico. Malgré votre bonne volonté, tout le monde se fiche bien de votre aide... Mais comme vous êtes plutôt curieux, vous allez dans la première partie du jeu, partir sur les traces du



▲ Une bel exemple du travail effectué par les graphistes de Revolution.



Un musée ▲ où vous devrez trouver un moyen de rester après la fermeture...



◀ Un grand hôtel parisien... L'assassin s'y cache.

clown, et tenter de retrouver le meurtrier. Après... après, je ne vous en dirai pas plus, mais sachez qu'un secret du passé, un groupe de fascistes mégalomaniaques et un plan pour bouleverser l'ordre mondial seront au rendez-vous. Pour vous, une véritable course contre la montre s'instaure, dans le but d'être le premier à retrouver le secret des Templiers.

Sur les traces des Templiers

Même si certains peuvent prendre cette histoire comme un dérivé de la légende du Roi Arthur, le scénario est basé sur des faits réels. L'Ordre des Chevaliers et le Temple de Salomon, les Templiers, ont vraiment existé, et leur histoire a largement été étudiée à travers le monde. Sur une période de plus de 200 ans, ce qui avait commencé comme un groupe de neuf hommes bien intentionnés et désireux de défendre la Terre Sainte devint la plus puissante et plus secrète organisation de l'histoire.

De nombreux mystères tournent autour de l'Ordre du Temple. Alors qu'ils affichaient des croyances chrétiennes, ils pratiquaient l'esclavagisme d'hommes, de femmes et d'enfants, au nom de Dieu. Ces Chevaliers étaient aussi des moines. On pense qu'ils gardaient quelques reliques déterminantes pour la religion catholique, comme la couronne d'épines que portait le Christ sur la Croix, et même la relique la plus sainte de la Chrétienté : le Saint Graal.

Ce qu'on sait réellement des Templiers, c'est qu'ils étaient très riches, et que les Rois de toute l'Europe négociaient des prêts auprès d'eux. Ils ont fondés ce qui est devenu aujourd'hui le système de banques internationales. Au XIVe siècle, le Roi Philippe de France les persécuta et les fit tous prisonniers en une nuit. Tous, sauf une petite compagnie qui s'échappa jusqu'à La Rochelle, où elle disparut, avec ses richesses, et surtout le Secret...

Plus récemment, des historiens ont mis à jour ce que pourrait être le fameux Secret. En fait, les Templiers auraient pu détenir quelque chose qui remettait en cause les fondements de la Chrétienté. Certains pensent même que l'Ordre à survécu jusqu'à aujourd'hui, et qu'aux quatre coins du monde, les Templiers préparent leur retour ! ■

Stéphane Lavoisard

▲ Dans le train, vous allez faire de drôles de rencontres.

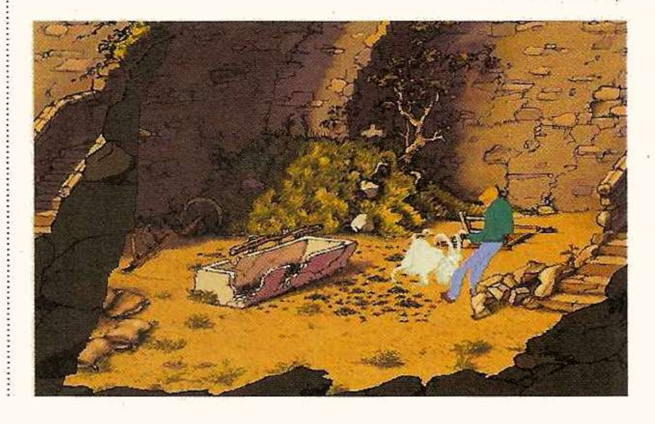


▲ Une rencontre particulièrement sympathique.



▲ Une drôle de façon de voyager...

Cette chèvre va vous donner bien du fil à retordre. ▼



Shadow Warrior

Ma tête à couper !

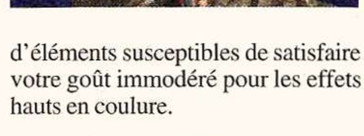
FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **3D REALMS.**
DATE DE SORTIE : **SEPTEMBRE.**



Certains concepteurs, après avoir réalisé un bon jeu, se reposent paresseusement sur leurs lauriers. Et bien, même après l'énôôôrme Duke Nukem 3D, l'équipe de 3D Realms continue à bosser frénétiquement ! Et le pire, c'est qu'elle continue à innover !

TRÈS INSPIRÉ par l'école d'art néodoomienne, l'équipe de 3D Realms semblait avoir déjà atteint une sorte de sommet dans l'esthétisme de la dispersion de viscères. Non contents d'avoir exécuté de grandes fresques épiques, épiques et colégra... collé au mur, les gars avaient même transmis au profane un ensemble de techniques lui permettant de réaliser lui-même ses natures mortes... Aujourd'hui, il semble que la technique la plus utilisée soit le RPG sur fond d'Apocalypse, je pense évidemment à cette œuvre maîtresse qu'est Duke Nukem 3D (pour les béotiens qui ne connaissent pas encore !). Pourtant, demain, le RPG et son style tout en nuances risquent d'être détrônés par un arsenal de nouvelles avancées technologiques. Car 3D Realms ne chôme pas. La dernière touche de Duke Nukem 3D n'était pas encore posée que ses concepteurs se penchaient déjà sur le second et troisième volet de leur triptyque : Shadow Warrior et Blood. Cela dit, si nous pouvons parler d'œuvre en trois tableaux puisqu'ils partagent tous le même moteur de jeu (Build Game Engine), nous n'aurons pas affaire à la terne homogénéité d'une création figée autour de son premier chef d'œuvre. En effet, outre un univers différent, chaque nouvel opus bénéficiera des dernières innovations de 3D Realms en matière d'hyperréalisme sanglant, et ça, cela devrait vous plaire. De ce point de vue, leur prochaine œuvre - Shadow Warrior - ne manquera pas d'éléments susceptibles de satisfaire votre goût immodéré pour les effets hauts en coulure.





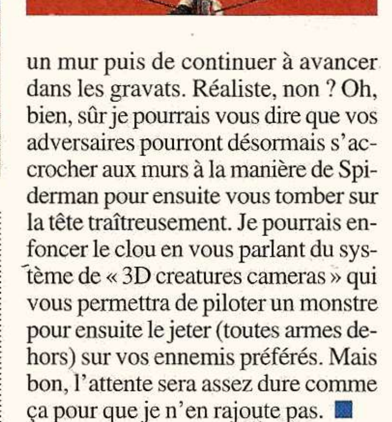
Duke Nukem bis ?

Mais engageons-nous immédiatement dans une approche comparative des deux softs, elle vous permettra immédiatement de vous faire une idée des innovations de Shadow Warrior au regard de son illustre prédécesseur. Premier constat, vous n'êtes pas Duke (déçu ?) mais un ninja aguerri dont la mission consiste à











néantiser une secte d'adorateurs-de-Démons-de-fin-de-niveau. Alors, bien sûr, qui dit « ninja » et « démons » suggère plutôt des décors de style médiévalo-fantastico-asiatique… ce sera effectivement le cas. Textures beaucoup plus « pierres de taille » que « béton armée », niveaux souterrains, traversée de volcans, plongée dans les éléments (air, feu, etc.). L'environnement visuel de Shadow Warrior n'aura sans doute pas grand-chose à voir avec celui de Duke. Il en est de même pour les armes : pas de RPG-Boum mais la panoplie complète du ninja. Shuriken, épée, arbalète, Uzi, super Gatling… quelle polyvalence pour un tueur ! Vous pourrez même brandir la tête d'un démon (préalablement découpée par vos soins) et lancer des sorts par son intermédiaire !

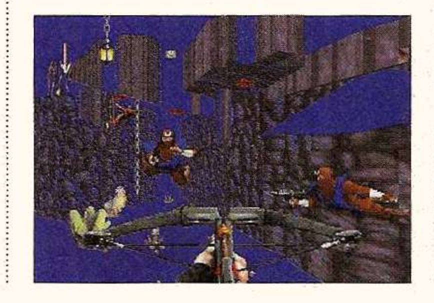
Bon, jusque là, en dehors de la dimension graphique, on ne voit pas forcément de différence fondamentale avec Duke, d'autant que l'interface de jeu sera la même (déplacements, tir, utilisation d'objets, etc.) et la possibilité de grimper à des échelles plutôt que d'emprunter des ascenseurs n'y changera sans doute pas grand-chose.

Tête = ballon

Mais voilà, l'équipe de 3D Realms a également renforcé le point fort de Duke, celui qui a pulvérisé tous les clones doomiens existants (et futurs) : l'interaction avec l'environnement. Passons rapidement sur la possibilité, en Deathmatch, de dribbler avec la tête d'un de vos malheureux adversaires, je suis sûr que ce genre de détail ne vous intéresse pas… si ? Bon, alors, oui : vous pourrez jouer au foot avec le crâne de votre défunt opposant tandis que celui-ci continuera à voir par les yeux du pseudo ballon, et cela tant qu'il ne reviendra pas dans la lutte. Il pourra même vous vomir une dernière fois dessus et ruiner votre belle tenue de ninja (lavée et repassée par maman) ! Ignoble ! Autre « plus », vous pourrez désormais manœuvrer des tourelles, utiliser des bateaux ou piloter un tank avec, dans ce dernier cas, la possibilité de détruire un mur puis de continuer à avancer dans les gravats. Réaliste, non ? Oh, bien, sûr je pourrais vous dire que vos adversaires pourront désormais s'accrocher aux murs à la manière de Spiderman pour ensuite vous tomber sur la tête traîtreusement. Je pourrais enfoncer le clou en vous parlant du système de « 3D creatures cameras » qui vous permettra de piloter un monstre pour ensuite le jeter (toutes armes dehors) sur vos ennemis préférés. Mais bon, l'attente sera assez dure comme ça pour que je n'en rajoute pas.

Éric Ernaux











Interplay
la course aux étoiles

Interplay s'est forgé une solide réputation dans le domaine des jeux vidéo, avec des produits comme Descent, Stonekeep ou plus récemment Conquest of the New World. Et cet éditeur annonce pour les douze mois à venir près d'une vingtaine de jeux sur PC, et à peu près autant sur sa gamme Macintosh, Macplay !

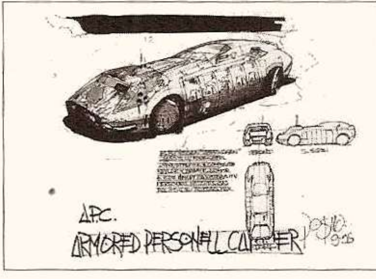
Un reportage réalisé par Didier Latil.

M.A.X
La Grande Menace

Les plus impétueux pourraient se dire bêtement : encore un clone de C & C... Et pourtant, même si les premières photos peuvent vous faire tomber dans le panneau, une petite enquête approfondie nous permet de croire que M.A.X. est un produit exceptionnel.



ON RETROUVE à l'origine de ce projet Ali Atabek, ancien directeur de Mindcraft, société américaine spécialisée dans les wargames, à qui l'on doit entre autres Siege. C'est au début des années 90, que nous avions pu découvrir un jeu exceptionnel de stratégie en temps réel. Véritable révolution à l'époque, ce concept a fort logiquement évolué vers les jeux de stratégie militaire modernes.
Inutile donc de vous préciser que les finesses du métier de créateur de wargames micro n'ont plus de secrets pour l'équipe de M.A.X. (Mechanised Assault & eXploration) qui ont bien évidemment doté leur bébé, entre autres, d'options multijoueur. Vous pourrez donc y jouer seul, de un à trois adversaires gérés par l'ordinateur ou affronter d'autres joueurs humains via réseau, avec diverses possibilités de panachage pour satisfaire les plus exigeants. Par modem, ce seront deux joueurs qui pourront s'affronter et une version Internet est aussi envisagée. La réalisation exploite bien sûr les standards actuels, avec du SVGA, des foultitudes de détails sur les unités ou les bâtiments, modélisés en 3D, avec des tonnes de petites animations, bruitages et voix pour accompagner chaque seconde des combats.



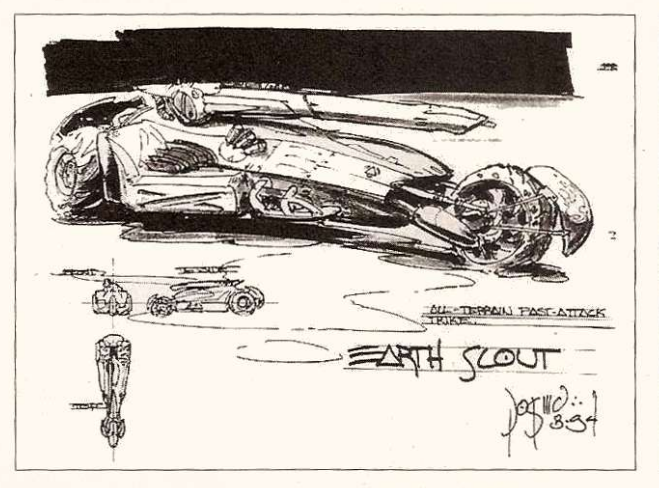
Le scénario est lui des plus classiques, puisque vous dirigez les forces d'invasion d'un des clans terriens, partis conquérir de lointaines planètes. En tout, ce seront une trentaine de mondes à investir et ce malgré la farouche opposition des sept autres clans, chacun possédant ses spécificités et surtout son intelligence artificielle propre.

Une infinité de possibilités

Comme toujours dans ce genre de jeu, vous commencerez souvent les missions avec assez peu d'unités et il











faudra surtout développer votre base en construisant divers bâtiments. Avant de choisir votre site, une étude minutieuse des ressources naturelles et de la topographie s'imposeront, que cela soit pour choisir une zone riche en minerai ou une enclave entourée de montagnes qui offriront une protection importante. Le développement de votre colonie est essentielle et vous devrez la gérer intelligemment pour développer les bâtiments militaires (défenses, usines de fabrication d'avions ou de blindés, etc.) mais aussi les structures d'utilité générale pour fournir de l'énergie, les plates-formes pour développer votre base sur les océans, les mines, les habitations, les mines, etc., pour une trentaine de bâtiments. Il faudra en outre si possible relier ces structures pour qu'elles bénéficient automatiquement des ressources générales et d'un réapprovisionnement automatique ! Vous pourrez surtout étudier minutieusement les points faibles d'une base ennemie pour frapper judicieusement, un réacteur nucléaire par exemple, ce qui coupera l'alimentation des batteries de missiles et de la D.C.A, rendant alors une attaque de front nettement moins meurtrière !

Des unités paramétrables

La plus grosse des originalités du produit vient sans aucun doute du caractère modulaire de chaque unité. Vous pouvez en effet modifier, moyennant finance de nombreux paramètres (huit pour être précis), telle que la portée de tir, la puissance, l'armure, le mouvement… de chacune de vos 50 types d'unités. Ainsi, vous pourrez créer des lance-missiles à très longue portée pour protéger votre base, mais cela signifiera un surcoût de production exponentiel. De ce fait, pour compenser le coût et l'augmentation des délais de production, vous pouvez en contrepartie diminuer son armure ou son potentiel de déplacement. Chacun pourra ainsi selon sa stratégie et ses finances configurer ses unités comme bon lui semble et créer une armée adaptée au style de jeu. Mis à part les unités classiques (avion de chasse, bombardier, chars, lance-roquettes, navire de lignes), vous aurez aussi droit à quelques-unes particulières qui permettront d'élaborer des tactiques un peu plus fines. Ainsi, les Scouts, par exemple, très mobiles et possédant un excellent radar, sont carrément nuls en combat, mais couplés avec un lance-missiles en retrait, ils constituent un duo redoutable.

En temps réel !

Le deuxième point fort du produit vient de la gestion des tours de jeu. Vous pouvez en effet choisir entre plusieurs solutions. Pour les vrais wargameurs, le jeu peut être divisé en tours de jeu, chacun jouant selon une durée que vous pouvez paramétrer en début de partie, les débutants pouvant alors prendre tout leur temps pour bouger les unités et signifier les attaques. Cela permet surtout de jouer à plusieurs sur une même machine ou encore de choisir une durée de jeu assez courte, ce qui ajoute alors une sérieuse dimension de stress. Il est même question d'une option duel, par laquelle, plus un joueur finit son tour vite et moins l'autre aura de temps pour donner ses propres ordres. Les plus acharnés pourront aussi choisir les combats en temps réel, chaque joueur agissant en même temps que l'autre. Si deux unités s'attaquent en simultané, celui qui aura donné l'ordre un dixième de fraction de seconde avant l'autre verra son attaque anticiper celle de l'ennemi ! L'interface intuitive permet alors de donner les ordres à un rythme effréné qui laisse augurer quelques heures de souffrance pour votre malheureuse souris. Rassurez-la en lui expliquant calmement qu'elle a jusqu'à cette fin d'année pour reprendre des forces ! ■

DELTAROM

2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél. : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44
3615 DELTAROM - Vente par correspondance

CDROM A PRIX UNIQUE : 95 F

7TH GUEST NF	DESCENT NF	KING QUEST 6 NF	PGA TOUR GOLF NF
Aces Over Europe VF	DETROIT VF	KYRANDIA 2 VF	POLICE QUEST 4 VF
AIR BUCKS NF	DISCWORLD VF	KYRANDIA 3 VF	SIM CITY VF
Alone in the Dark 1 VF	DRAGON LORE VF	LABYRINTH OF TIME	SPACE HULK NF
ARMORED FIST NF	ECSTATICA NF	LANDS OF LORE VF	SPACE QUEST 4 NF
Beneath STEEL SKY VF	Even more inc. mach. vf	Little Big Adventure VF	Star Trek : 25 th aniv. vf
Betrayal At Krondor	FIFA SOCCER 95 VF	LOOM VF	Strike Commander NF
BIOFORGE VF	Gabriel Knight VF	Lost in Time 1&2 VF	SYNDICATE PLUS VF
BUREAU 13 NF	GOBLINS 1 + 2 VF	MAGIC CARPET + VF	SUPER KARTS NF
CAESAR 1 NF	GOBLINS 3 VF	MEGARACE VF	SYSTEM SHOCK VF
Cannon Fodder 2 VF	GUILTY VF	Monkey Island VF	Transport Tycoon VF
COMMANCHE	HELL VF	Monkey Island 2 VF	Theme Park VF
Complete Ultima 7 NF	HI-OCTANE VF	NASCAR RACING NF	Ultima underworld 1&2
Creature Shock VF	INCA VF	NHL HOCKEY 95 NF	Who Shot J. ROCK
DAWN PATROL VF	INDY 4 VF	NOCTROPOLIS VF	Wing Com. Armada NF
Day of the Tentacle VF	Indy Car Racing NF	OVERLORD VF	WOLFPACK

Matériels - Accessoires

xi Sound Wave 32 FX	690 F	THRUSTMASTER FLIPPER	295 F
rte Maxi KORG Wave 32	650 F	Thrustmaster FCS	545 F
IGHTSTICK PRO	545 F	Thrustmaster FCS + Commanche	650 F
ckShot WARRIOR 5	125 F	THRUSTMASTER F16-FLCS	1.150 F
ckShot Super WARRIOR 5	175 F	Thrus. Volant Formula T2 + F1 GP	1.090 F
ckShot SKYMASTER	295 F	Thrustmaster R.C.S	1.150 F
ckShot Squadron Commander	690 F	Thrustmaster W.C.S.	1.090 F
ustmaster ACM GAME CARD	265 F	F16 FLIGHT STICK	425 F
		F16 COMBATSTICK	625 F
		VIRTUAL PILOT PRO PC	790 F

Graveur de CD RICOH Double vitesse 1060 C



2V modèle interne livré avec manuel, carte SCSI, câble, caddy, 2 CDR.
En option, logiciel de gravage : GEAR MM ou Easy CD Pro VF.

3.895 F

Graveur de CD SONY Double vitesse CDU 920 S



2V modèle interne livré avec manuel, câbles, caddy et le logiciel de gravage GEAR MM ou Easy CD PRO VF.
Modèle externe + 990 F TTC

4.845 F

Graveur de CD YAMAHA Double et Quadruple vitesse



CDR 102 2V int.	3.895 F
CDE 102 2V ext.	4.395 F
CDR 100 4V int.	6.295 F
CDE 100 4V ext.	6.695 F

Logiciel de gravage Easy CD PRO VF ou GEAR MM 650 F

CD vierges : Disponibles.
Nous contacter pour les tarifs.

JEUX PC CDROM

		CIVIL WAR VF	325 F	FLIGHT UNLIMITED VF	275 F	MANIC KARTS VF	155 F	Riddle Of Master Lu VF	235 F	THIS MEANS WAR VF	335 F
		CIVILIZATION 2 VF	320 F	FOOTBALL LIMITED VF	285 F	MARCO POLO VF	255 F	RIPPER VF	295 F	THUNDERHAWK 2 VF	285 F
		CIVNET VF	285 F	FORT BOYARD VF	255 F	MASTER OF MAGIC VF	149 F	SAM & MAX VF	145 F	TIE FIGHTER Collector NF	295 F
TH HOUR VF	285 F	Collection Aventure VF	235 F	Fort Boyard : La légende vf	295 F	MASTER OF ORION II	Tél.	Sampras Extreme Tennis	Tél.	TILT VF	235 F
ULTRA PINBALL NF	265 F	Command : Aces of Deep vf	345 F	FRANKENSTEIN VF	355 F	MECHWARRIOR 2 VF	325 F	SCHIRATTI Commander	295 F	TIME COMMANDO VF	325 F
NETWORKS VF	265 F	Command & Conquer VF	315 F	FULL THROTTLE VF	345 F	Mechwarrior 2 Exp Pack	190 F	SCREAMER VF	235 F	TOP GUN NF	295 F
NETWORKS Deluxe VF	295 F	CONGO VF	310 F	FX FIGHTER NF	279 F	MEGARACE 2	345 F	SEA LEGENDS VF	275 F	TORIN'S PASSAGE VF	295 F
ES COLLECTION NF	245 F	CONQUEROR VF	295 F	GABRIEL KNIGHT 2 VF	355 F	Micromachines 2 VF + Kit	265 F	Sensible World Soccer 96 vf.	195 F	Transport Tycoon Deluxe vf	285 F
ES OF THE DEEP VF	249 F	Conquest of New World VF	320 F	GEARHEADS	225 F	Micromachines 2 Spec. Ed.	210 F	SETTLERS 2 VF	335 F	TRIVIAL PURSUIT VF	275 F
n Soccer Vf + gamepad	265 F	CRUSADE VF	315 F	GENDER WARS VF	295 F	MISSION CRITICAL NF	295 F	Shangaï : Grds moments vf	355 F	ULTIMATE DOOM NF	245 F
TUA SOCCER VF	285 F	Crusader : No Remorse vf	245 F	Grand Prix Manager VF	315 F	MONOPOLY VF	260 F	SHANNARA NF	295 F	Under A Killing Moon VF	145 F
anced Tact. Fighter VF	335 F	CYBERIA 2 VF	325 F	Heretic Shadow NF	285 F	MORTAL COIL NF	265 F	SHIVERS VF	295 F	URBAN RUNNER VF	335 F
64D LONGBOW VF	335 F	CYBERMAGE VF	315 F	Heroes of Might & Magic vf	315 F	MORTAL KOMBAT 3 NF	275 F	ShockWave ASSAULT VF	345 F	US Navy Fighter Gold VF	345 F
BION	335 F	D ! ZONE 2 VF	165 F	HEXEN (Heretic 2) NF	275 F	MYST VF	355 F	SILENT HUNTER VF	335 F	Virtua Chess Win 95 VF	295 F
EN ODYSSEY VF	275 F	DAEDALUS Encounter VF	325 F	HEXEN DEATH NF	175 F	NASCAR TRACK PACK	165 F	SILENT STEEL VF	295 F	VIRTUAL KARTS VF	250 F
EN TRILOGY	295 F	DARK FORCES VF	295 F	In The First DEGREE VF	345 F	NBA LIVE 96 NF	325 F	Silent Thunder Win 95 NF	295 F	VIRTUAL POOL NF	275 F
ENS VF	325 F	DESCENT 2 NF	325 F	INCA 2 VF	129 F	NEED FOR SPEED NF	315 F	SIM CITY 2000 collector VF	345 F	VIRTUAL SNOOKER NF	355 F
in the Dark 2 VF	145 F	Desert + Jungle strike NF	145 F	INCA COLLECTION VF	195 F	NHL HOCKEY 96 NF	335 F	SIM TOWER VF	295 F	VODOOLUNGE NF	245 F
in the Dark 3 VF	235 F	DESTRUCTION Derby NF	285 F	INDY CAR RACING 2 NF	235 F	NORMALITY VF	325 F	SIMON le Sorcier II VF	295 F	VOYEUR NF	295 F
in the Dark 3 + 1 VF	265 F	DEUS EX MACHINA VF	285 F	INFERNO VF	195 F	OFFENSIVE VF	265 F	SPACE BUCKS VF	265 F	WARCRAFT NF	295 F
in the Dark 3+2+1 VF	295 F	DOOM II VF	325 F	International tennis open vf.	295 F	OLYMPIC GAMES	295 F	SPACE HULK 2 VF	335 F	WARCRAFT 2 VF	335 F
IL OF DAWN NF	315 F	DUKE NUKEM 3D VF	265 F	ISHAR TRILOGY VF	285 F	OLYMPIC SOCCER	295 F	SPACE QUEST 6 VF	195 F	Warcraft 2 : Data Disk VF	159 F
ACHE LONGBOW VF	275 F	DUNGEON KEEPER VF	325 F	JAGGED ALLIANCE VF	250 F	Opération Survie vf (C&C)	125 F	SPACE Quest Collection NF	249 F	WARHAMMER Win 95 VF	345 F
CENDENCY VF	335 F	DUNGEON MASTER 2 VF	265 F	JEWELS of ORACLE VF	295 F	OUTPOST VF	235 F	SPEED HASTE	225 F	Werewolf vs Commanche vf	345 F
rix: Le défi de César Vf	275 F	EARTH SIEGE 2 NF	295 F	KING QUEST 7 VF	225 F	PANZER GENERAL 2 NF	315 F	STEEL PANTHER VF	315 F	WESTWOOD Antholgy VF.	325 F
SAULT RIGS NF	275 F	EARTH Worm Jim 1+2 NF	285 F	King Quest Anthology NF	249 F	PGA TOUR GOLF 96 NF	335 F	STONEKEEP VF	325 F	WETLANDS VF	275 F
D MOJO VF	295 F	EF 2000 (TFX 2) VF	295 F	LARRY Collection NF	249 F	PHANTASMAGORIA VF	345 F	S.T.O.R.M. VF	325 F	Wing Commander IV VF	375 F
TTLE ISLE 3 VF	325 F	EURO SOCCER 96 VF	295 F	LAST DYNASTY VF	195 F	PLAYER MANAGER 2 VF	275 F	SUKHOÏ - SU 27	275 F	WIPE OUT NF	175 F
eground Ardennes VF	335 F	EUROPE 2 NF	275 F	LEISURE LARRY 6 VF	235 F	POLICE Quest SWAT VF	325 F	TEK WAR VF	225 F	WITCHAVEN NF	175 F
RMUDA Syndrome VF	325 F	EXTREME PINBALL NF	265 F	L'ENTRAINEUR VF	275 F	PRIMAL RAGE NF	145 F	TeleportaSchtroumpfs VF	275 F	WITCHAVEN 2 NF	215 F
RED RACING VF	295 F	F1 GRAND PRIX VF	159 F	LEMMINGS 3D NF	295 F	PRISONER OF ICE VF	235 F	TERMINAL VELOCITY	185 F	WOODRUFF VF	235 F
RRIED IN TIME VF	285 F	F1 GRAND PRIX 2 VF	335 F	Le Secret du Templier VF	215 F	Pro Pinball : The Web NF	265 F	Terminator Futurshock NF	295 F	WORLD RALLY FEVER	185 F
ESAR 2 VF	295 F	FADE TO BLACK VF	245 F	Les Guignols de l'Info VF	315 F	PSYCHO PINBALL NF	279 F	TERRA NOVA VF	315 F	WORMS VF	225 F
PITALISM VF	315 F	FANTASY GENERAL VF	335 F	LODE RUNNER VF	235 F	RAVEN PROJECT VF	295 F	T.F.X. NF	125 F	WORMS DATA DISK	115 F
SINO DELUXE NF	265 F	FAST ATTACK VF	265 F	LOST EDEN VF	235 F	RAYMAN VF	265 F	THE D VF	295 F	X-WING Collector NF	295 F
AOS OVERLORD NF	275 F	FIFA SOCCER 96 VF	245 F	MACHIAVELLI NF	149 F	REBEL ASSAULT VF	125 F	THE DARK EYE VF	295 F		
RONOMASTER NF	285 F	FLIGHT SHOP NF	335 F	MAD DOG MACCREE	145 F	REBEL ASSAULT 2 VF	335 F	THE DIG VF	325 F		
onicle Of the Sword VF	315 F	FLIGHT Simulator 5.1 VF	365 F	MAGIC CARPET 2 VF	215 F	RED GHOST VF	325 F	THE HIVE WIN 95 NF	275 F		

VF : Jeu et notice en Français
NF : Notice en Français

our tout achat de 2 CD de charme, DELTAROM vous offre au choix n CD d'une valeur inférieure à 100 F ou le CD "PARIS CD GUIDE".

C CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

C CDROM Vidéos Interactives

est of Stars de Laetitia vf	235 F
IND SPOT	85 F
STING OUT	95 F
ifornia Day Dreamer	65 F
GITAL SEDUCTION	95 F
DANGERED	65 F
DDEN OBSESSIONS	125 F
MORTAL DESIRES	95 F
Ecole de LAETITIA VF	235 F
AIN STREET U.S.A.	65 F
ARRIED WOMAN	65 F
stique of Orient 2vol	95 F/vol
EW LOVERS	148 F
GHT TRIPS (2 vol)	195 F/vol
ARLOR GAMES	112 F
ECRETS	95 F
TEAMY WINDOWS	148 F
RFER GIRL	65 F
HE COVEN	148 F
HE SWAP TWO	148 F
ACS	85 F
OMEN WHO LOVE MEN	75 F

PC CDROM Photos

merican Girls (2vol)	175 F/vol
NIMATED LUST	55 F
EAUTIES BODACIOUS	85 F
LONDE BOMBSHELLS	175 F

BODACIOUS BEAUTIES	195 F
BRABUSTERS	85 F
CALIFORNIA BEAUTIES.	195 F
CARTOON FANTASY	65 F
CYBER WHORES	85 F
DAMSEL IN DISTRESS	85 F
LA TRAVIATA	55 F
Les filles d'Aldo Bergman	175 F
LUSCIOUS LESBIANS	85 F
NIPPON OBSESSIONS VF	165 F
NIPPON OBSESSIONS 2	215 F
ONLY 20	55 F
ORAL ECSTASY	85 F
ORIENTAL NIGHT	55 F
PUSSY MANIA	85 F
SAKURA (2 Vol)	85 F/vol
SOUTHERN BEAUTIES	165 F
Teenage Street Sluts	85 F
VOLUPTUOUS VIXENS	85 F
WORLD'S BEST BUTTS	149 F
WORLD's BEST BREAST	85 F

JEUX & INTERACTIFS

Angie, Infirmière de nuit vf	215 F
ASIE INTERDITE	265 F
CDX NEWS Magazine N° 1	35 F
CLUB CYBERLESQUE	195 F
CYBERIX VF (2 CD)	285 F
CyberXperience VF (4CD)	295 F
DEBORAH MANGA VF	265 F
DIVA X NF	265 F
DREAM MACHINE	195 F

Interactive Draguixa VF	285 F
Interactive TABATHA VF	285 F
L'Interview de Pauline VF	275 F
LA VILLA VF	275 F
LATEX : THE GAME	315 F
LE JEU DE L'OIE VF	195 F
LOVE PYRAMID VF	245 F
New Machine 6 Pak (6 CD)	285 F
Platinum 6 pak (6 CD)	295 F
NIGHT WATCH II	185 F
PARIS CD-GUIDE VF	215 F
PLEASURE-CD N° 1 VF	195 F
PLEASURE-CD N° 2 VF	195 F
PORNO POKER	345 F
SAM BOTTE VF	245 F
SEX CASTEL VF	245 F
SEYMORE BUTTS	195 F
SEYMORE BUTTS 2 (2CD)	275 F
SPACE SIRENS 2 VF	265 F
STRIP POKER PRO VF	245 F
Strip Tease avec Dolly VF	295 F
Tt sur le plaisir des femmes	275 F
Tabatha VS Draguixa VF	275 F
United Girls of Chochote VF	195 F
VIRTUAL ESCORT VF	295 F
VIRTUAL SEX SHOT	285 F
VIRTUAL TOP Model VF	275 F
VIRTUAL VALERIE 2	265 F
VIRTUAL VIXENS	155 F
Zara Whites Dble Xper VF.	265 F
ZARA WHITES : LE TEMPLE DE L'AMOUR VF	265 F

es prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : (1) 34.80.95.00 - Fax : (1) 34.80.95.44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _

Date expiration CB _ _ / _ _ ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)

SIGNATURE

Référence	Prix

Livraison en colissimo : délai 24h/48h.
Forfait Port : 32 F pour les CD - 60 F pour le matériel.
CEE et DOM-TOM : 60 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD.
Toute première commande doit être réglée par chèque.

Port	
Total	

GEN4 07/08/96

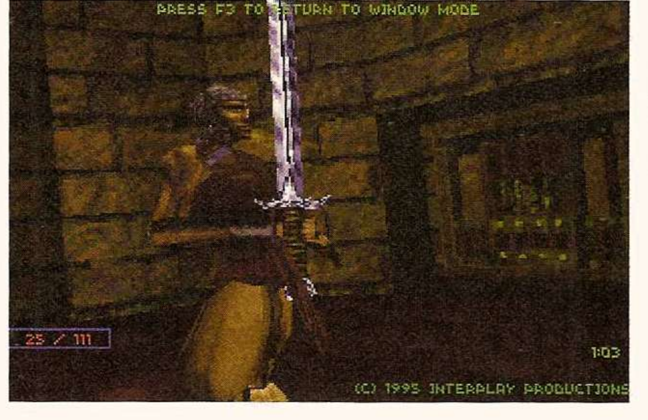
Descent to the Undermountain

Contes et légendes

Voici une formidable aventure se déroulant dans les Royaumes Oubliés de Donjons et Dragons. Issu de l'univers de TSR, ce jeu d'action vous plongera dans un monde où exploration, sombres cavernes et rencontres mouvementées se succèdent à un rythme endiablé.

DEPUIS l'obtention par Interplay des licences des Royaumes de Terres Oubliées et de Planetscape de la part de TSR, deux univers originaux possédant déjà sur papier de nombreuses extensions et scénarios, nous étions nombreux à attendre un vrai jeu de rôle. Même si Stonekeep nous a rassasié pendant quelques mois, le manque de produits de qualité dans ce domaine commence à sérieusement entamer la patience des rôlistes, d'autant plus que les Lands of Lore 2 et autre Wizardry Nemesis ne cessent d'être retardés. Le protégé d'Interplay pourrait donc bien devenir une référence en la matière, s'il sort bien comme prévu avant Noël. Il faut dire qu'*a priori*, Interplay a mis le paquet, en mettant sur le coup l'équipe de Parallax. Pour les ignares, je rappellerai que cette équipe de développeurs est à l'origine de Descent 1 et 2, des pointures en matière de moteur 3D avec textures, effets de lumières et tout le bataclan. C'est donc une version améliorée du moteur 3D de Descent 2 dans lequel vous allez évoluer. Ce qui signifie un véritable univers en 3D, dans lequel le joueur pourra regarder dans toutes les directions et agir en toute liberté !





Une aventure classique

Si certains joueurs de AD & D tentent de se la jouer tout en finesse et en palabres, la plupart du temps, c'est de la castagne à 100 %. Les auteurs de Descent to the Undermountain ont bien cerné le sujet. Ils proposent donc un jeu de rôle plutôt orienté action, avec quelques dialogues et des énigmes. Mais aussi des combats et de la magie. L'aventure se déroule sous la cité de WaterDeep, riche en secrets séculaires et en dédales souterrains, avec la quête infernale d'une épée magique, appartenant malheureusement pour vous à Lolth, déesse maléfique des araignées et des Elfes Noirs !
En tout, ce sont une vingtaine de donjons, tous différents, remplis de pièges, de trésors et de créatures mythiques que vous allez retrouver, avec un but relativement simple : survivre pour progresser et vice-versa.

Le respect des règles

Les développeurs essayent au maximum de rendre l'atmosphère propre à ce jeu de rôle légendaire qu'est AD & D. Libérés de tous soucis technique grâce à l'apport énorme d'un moteur 3D SVGA performant, ils ont pu se concentrer sur une multitude de détails. Pour chacun des monstres tout d'abord, la 3D polygonale a été recouverte de diverses textures plus vraies que nature, ce qui vous permettra éventuellement de contourner un ennemi pour le frapper dans le dos. Pas très fairplay mais globalement beaucoup moins dangereux ! Les connaisseurs reconnaîtront rapidement tel ou tel monstre, issus des divers manuels







de monstres propres à AD & D. Ils seront tout autant surpris de retrouver quasiment toutes les caractéristiques de ces créatures diaboliques, de la résistance à la magie des Elfes Noirs, à la paralysie causée par le toucher d'une Goule, sans oublier les attaques magiques de certaines d'entre elles. Nous avons même pu apercevoir au fond d'un couloir un Mindflayer, pour lequel les attaques psychiques (psioniques pour les pros) ont été remplacées par des pouvoirs un peu plus visuels. De la même façon, vous aurez le choix entre plusieurs races et classes de personnages et les caractéristiques de votre héros évolueront tout au long de l'aventure. Les compétences particulières découlant de votre race ou de votre profession seront présentes : de la détection automatique des passages secrets pour les Elfes, à la vision de nuit pour certaines races, en passant par la résistance aux poisons des Nains. Tout ceci restera cependant relativement transparent pour le joueur, qui pourra donc se concentrer sur l'aventure en elle-même !

Le jeu se déroulera bien sûr en temps réel, chaque monstre évoluant et agissant de son propre chef, selon son intelligence. Ainsi, ceux qui possèdent des armes de jets ou des attaques à distance, utiliseront plutôt des options avant d'en venir au corps à corps. Il ne tiendra donc qu'à vous de leur rendre la monnaie de la pièce en utilisant arcs et sortilèges. Lorsque vous frapperez un monstre de votre épée, vous verrez cette dernière se couvrir de sang, tout comme la créature blessée et vous aurez même droit à des éclaboussures tout plein l'écran. La magie sera omniprésente, avec des objets magiques, peut-être même quelques-uns d'entre eux maudits, sans parler des sortilèges les plus courants d'AD & D. Il est évident que des sorts trop puissants ou demandant habituellement l'arbitrage du maître de donjon comme « Wish » ne seront pas implémentés. Mais mise à part quelques petites exceptions, vous retrouverez la complète panoplie du parfait petit apprenti sorcier. Les effets de lumières seront bien sûr exploités à fond avec des sortilèges comme « boules de feu » ou encore « éclair », tout comme les pentes et escaliers, sans parler des corniches ou des trous qui demanderont au joueur de regarder sans arrêt vers le haut et vers le bas pour ne pas se faire surprendre. Une option de « plan automatique » est bien sûr intégrée et il sera possible d'afficher dans une fenêtre une minicarte, ce qui vous permettra de rapidement vous repérer dans ces véritables labyrinthes. Reste enfin l'option multijoueur, qui permettra à quatre aventuriers d'explorer un donjon en simultané, via Modem, réseau ou Internet. Interplay lancera en effet prochainement un site dédié exclusivement aux divers jeux par réseaux, sur lequel on retrouvera entre autre Descent, MUD 2 et Descent to the Undermountain, titre qui d'ailleurs, pourrait très bien changer et devenir tout simplement : Undermountain, d'ici la fin d'année !

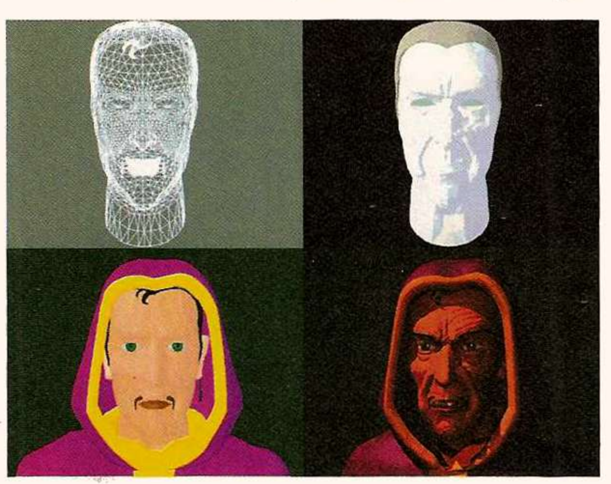


G.U.R.P.S

Le jeu de rôle universel

Interplay a repris sous licence G.U.R.P.S., système de jeu édité sur papier par Steve Jackson Game (Illuminati, Torg...) pour développer toute une gamme de jeux sur PC. Fallout sortira le premier sous Windows 95 et plus tard (en 97) sur Macintosh !

IL SEMBLE donc qu'Interplay ait opté pour la licence pure et dure en matière de jeu de rôle et après le médieval-fantastique de TSR, c'est un domaine beaucoup moins limité qu'offre les mondes de G.U.R.P.S (Generic Universal Role Playing System), puisqu'il s'agit étymologiquement d'un système polyvalent universel de jeu de rôle. En effet, habituellement, chaque jeu de rôle possède des règles et un univers spécifique. Call of Chtulhu ou Maléfices entrent dans la catégorie horreur/fantastique, Donjons & Dragons, Runequest et JRTM dans le domaine « heroic-fantasy », tandis que Starwars ou Judge Dredd font référence à la Science Fiction. G.U.R.P.S est beaucoup plus souple, puisqu'il s'agit en fait d'un système de gestion de jeu de rôle multiunivers, avec les habituels fiches de personnages, lancés de dés et combats. Ensuite, de nombreuses extensions permettent de jouer à G.U.R.P.S dans tel ou tel univers. Quelques modifications mineures dans les règles suffisant à rendre le tout crédible. Parmi les déclinaisons de G.U.R.P.S déjà présentes sur le marché, on retrouve ainsi Conan, Vampire The Masquerade, Callahan's Crosstime Saloon... Le potentiel de ce jeu de rôle semble donc quasi-illimité et Interplay s'est ainsi ouvert les portes d'une infinité de « licences » !





Un jeu multiunivers

Dans Fallout, le thème choisi est celui d'un monde futuriste, après une guerre nucléaire totale. Les survivants se sont terrés depuis plusieurs générations dans d'immenses complexes souterrains, coupant bien souvent toutes relations avec l'extérieur. Vous êtes le citoyen d'une de ces « cités » et une situation de crise vous oblige à sortir de votre nid, quelques dizaines d'années plus tard, pour découvrir le monde extérieur et sauver votre peuple. Autant vous dire que le monde sur la surface de la Terre a bien changé et que vous n'êtes pas vraiment préparé à ce qui vous attend. Les précédentes tentatives se sont soldées par la disparition des équipes et vous allez très vite comprendre pourquoi. Entre les autres cités qui ont mal tournées, les zones toujours irradiées et les mutants qui fourmillent à la surface d'une planète agonisante, vous allez évoluer dans un monde paradoxal, ou science et sauvagerie côtoient tribus pacifiques et créatures mutantes. Le scénario principal possède en outre de nombreuses petites aventures annexes, qui permettront aux plus téméraires de trouver du matériel supplémentaires et surtout de gagner de l'expérience, nécessaire pour faire évoluer votre personnage vers un statut de vétéran !

Le jeu reprend le système de tours propre à celui d'origine, même si ce dernier reste transparent jusqu'à une rencontre particulière ou un combat. Vous pouvez en effet vous balader en temps réel dans une caverne, et même vous approcher de certains créatures, mais tant que vous ne tenterez pas une interaction directe avec elles, elles vaqueront globalement à leurs occupations.

Par contre, dès que vous rentrez en mode combat, le jeu utilise un système de tours, simple mais très efficace, qui permettra aux débutants et aux joueurs confirmés d'élaborer









une stratégie de combat. Vous devrez surtout apprendre à gérer vos armes et vos munitions, avec des possibilités de combat allant du simple coup de poing ou de pied, au lance-flammes, sans parler de mitraillettes et de quelques armes futuristes dévastatrices. Les auteurs de Fallout ont en effet voulu à la fois respecter la diversité des situations et la puissance des règles d'origine tout en rendant l'interface conviviale et facile d'accès.

Des sculptures en plâtre

Pour mener à bien le projet, les développeurs ont opté pour une visualisation qui n'est pas sans rappeler les DarkSun 2 (SSI) et Crusade : No Remorse (Origin), avec une finesse des décors en mode SVGA impressionnante, sans parler des personnages très détaillés et superbement animés. Lors des combats en particulier, les explosions et les gestes des intervenants sont un régal visuel. De même, les textures et les objets ont vraiment un look post-apocalyptiques, avec des sols irréguliers, des murs crasseux et des couleurs tristes. L'interaction avec le monde sera importante, et vous pourrez surtout discuter avec certains personnages, que cela soit pour acheter ou échanger des objets ou obtenir des informations. Pour les dialogues, vous passerez par un écran particulier, avec un gros plan sur le personnage avec lequel vous discutez et diverses options de dialogues accessibles par des icônes et des phrases dans une fenêtre différente. Pour ces conversations, indispensables pour comprendre le scénario complexe, des sculptures en plâtres et en pâte à modeler ont été réalisées, puis digitalisées en 3D grâce à un système de « caméra », offrant jusqu'à 5 000 points de référence pour un individu ! Ensuite, grâce essentiellement à Lightwave, les graphistes d'Interplay ont pu modéliser en 3D les visages, les recouvrir de textures, pour obtenir un résultat saisissant. La synchronisation des mouvements des lèvres n'est pas encore finalisée, mais les expressions des visages sont à la limite de la perfection ! Quant à notre question : « y aura-t-il d'autres jeux de rôles G.U.R.P.S, suite de Fallout ou avec des thèmes différents », un simple sourire du chef de produit a suffit à nous rassurer, même si selon lui, il reste encore pas mal de boulot pour finir le jeu avant Noël !



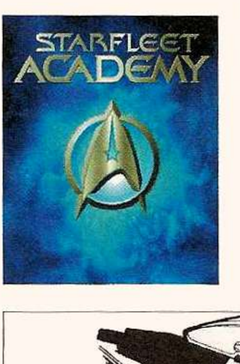


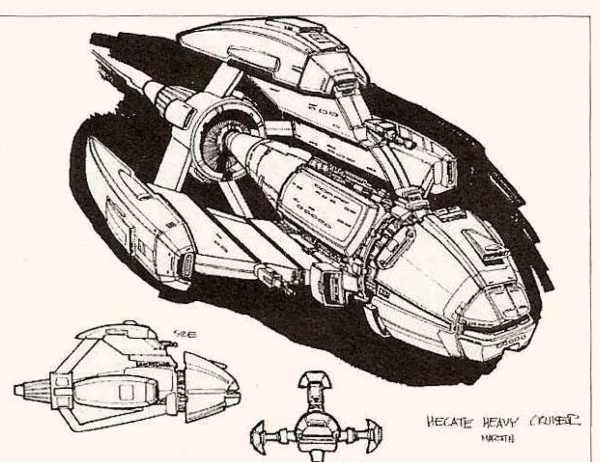
Starfleet Academy

Kirk à la retraite

Depuis le temps que Kirk traînait dans les coursives de l'Entreprise, ses rides et ses kilos commençaient à faire sourire tout le monde. Du coup, Interplay vous propose de prendre la direction de ce qui ressemble de plus en plus à un hôpital gériatrique futuriste.

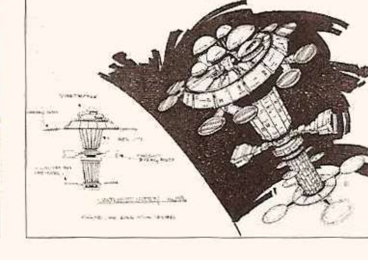
MÊME SI *Star Trek* ne connaît pas le même succès en France qu'aux États-Unis, les pérégrinations de ce vaisseau spatial et de son équipage aux frontières de l'inconnu ont suscité de nombreux films et de non moins nombreuses suites outre-Atlantique. Parmi ces dernières, *Star Trek Next Generation* et *Deep Space Nine*, continuent à exploser l'audimat américain, et ces séries devraient bientôt faire leur apparition sur nos petits écrans. Il faut dire que comparativement à la série déjà diffusée mille et une fois sur nos écrans TV, celles-ci ont bien évoluées, avec des effets spéciaux exceptionnels et des scénarios beaucoup plus adultes et travaillés. En attendant, nous avons déjà eu droit de la part d'Interplay à deux jeux d'aventure Star Trek : the 25th Anniversary et Star Trek 2, sans parler de Star Trek Deep Space Nine chez Viacom. Avec Starfleet Academy, Interplay propose tout simplement au joueur de prendre le contrôle virtuel du vaisseau spatial Entreprise, au cours de 27 missions simulées faisant partie du programme de formation de l'académie de la flotte spatiale de la fédération terrienne. Si vous sortez premier de votre promotion, vous pourriez très bien remplacer le présent équipage de ce vaisseau d'exploration mythique, à la limite de la sénilité interstellaire !











Plus vrai que les originaux

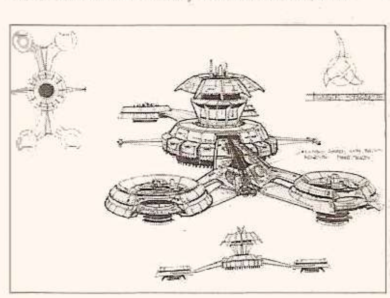
Pour l'occasion, vous retrouverez les vrais acteurs de Kirk, Chekov et Sulu, alias William Shatner, Walter Koenig et George Takei, qui vous guideront tout au long des missions, avec une histoire bien ficelée, qui dynamisera un peu ce qui reste avant tout un jeu de simulation/action. En fait, pour ceux qui se souviennent des combats spatiaux dans Star Trek : the 25th Anniversary, Starfleet Academy reprend le même genre de jeu, mais avec un moteur 3D SVGA exceptionnel et surtout de nombreuses options supplémentaires. Pour ne pas trop s'éloigner de l'ambiance Star Trek, les développeurs ont fait appel à Dennis McCarty, le musicien de deux films et des deux nouvelles séries *Deep Space Nine* et *Next Generation*. Pour les bruitages aussi, vous retrouverez le style des feuilletons et des films, avec le bruit caractéristiques des phasers et des torpilles à protons, sans parler des explosions sur les boucliers déflecteurs ! Toujours dans cette optique de respect de l'œuvre originale, la base entière de Starfleet a été modélisée en 3D et les plus acharnés des Trekkies reconnaîtront aisément tel ou tel bâtiment ! Outre l'Entreprise,

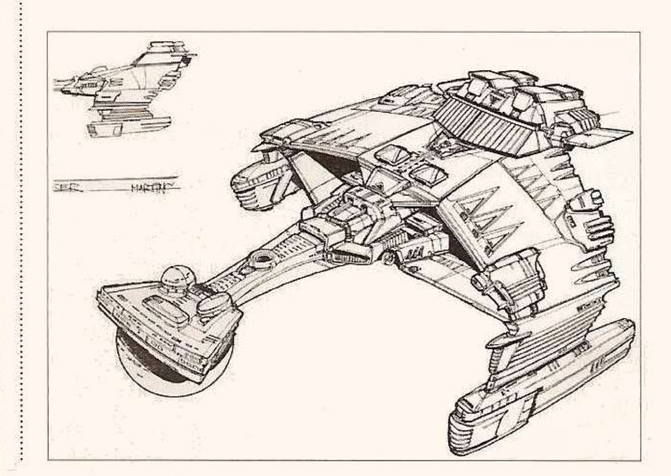
vous croiserez une trentaine d'autres vaisseaux spatiaux, du célèbre Bird of Prey Klingon au cuirassé lourd Romulien, tous fidèles aux originaux apparus dans les films et entièrement remodélisés pour l'occasion. Il faut reconnaître que les graphistes d'Interplay maîtrisent à fond le sujet et les quelques scènes cinématiques que nous avons pu voir sont à tomber par terre. Le plus impressionnant et surtout le plus important reste cependant le jeu en lui-même et conscient de cette évidence, les développeurs ont mitonné un petit moteur 3D qui ne nous a pas vraiment laissé de marbre. Il faut reconnaître que le fait qu'il n'y ait que très peu de décors, espace sidéral oblige, permet tout d'abord une utilisation d'un moteur 3D SVGA performant et ultra-rapide, même si comme pour tous les jeux dévoilés sur le salon de l'E3, la version tournait sur un Pentium 166 Mhz !



Bordée de torpilles

Lorsque vous vous rapprochez d'un ennemi, vous pouvez distinguer des tonnes de détails, jusqu'au nom du vaisseau inscrit sur la coque. Cette précision des vaisseaux en trois dimensions permettra surtout de cibler ses tirs et de s'acharner par exemple sur les moteurs ! Le plus fou reste les divers effets visuels générés par le programme. Ainsi, lorsque vous toucherez un ennemi, vous verrez distinctement les boucliers absorber le tir. Il est d'ailleurs à noter que la gestion des couleurs est pour un fois dynamique ! Comprenez par là qu'un tir jaune sur un bouclier bleu, donnera des teintes bleutées au point d'impact. Idem, l'effet d'invisibilité de certains ennemis se traduira, comme dans les films, par une très légère distorsion visuelle autour du vaisseau, qui permettra, malgré tout, aux yeux aguerris de repérer un ennemi ainsi dissimulé. Tous ces petits effets spéciaux apportent beaucoup à l'action, surtout couplés à des bruitages puissants. Pour ne rien gâcher, Interplay poursuit sa politique de jeux réseau avec plusieurs options qui raviront les détracteurs ou les fans de Star Trek. En effet, il sera possible tout d'abord de jouer à Starfleet Academy par modem contre un adversaire humain, ce qui vous donnera l'opportunité de piloter un des trente vaisseaux ennemis Klingons, Borgs ou Romuliens ! Qui n'a jamais rêvé d'utiliser le *cloaking device* du Bird of Prey klingon pour lâcher quelques torpilles à protons sur un Entreprise désemparé ? Le plus fou reste l'option réseau, car ce seront alors huit joueurs qui pourront s'affronter en simultané dans l'espace, pour des batailles cataclysmiques sur fond étoilé ! Lorsque l'on sait en outre qu'Interplay a investi massivement dans son service Internet pour proposer aux joueurs des versions de ses jeux, on peut même rêver d'une version « En Ligne » en 97 !









Prochainement

Of Flight and Darkness

LES JEUX à la Myst fleurissaient sur le salon de l'E3, mais celui-ci est beaucoup plus qu'un simple clone. Tout d'abord, le jeu est réalisé en collaboration avec Gil Bruvel, célèbre artiste américain, lui donnant de ce fait un aspect graphique résolument inédit et décalé. Pour compléter le tout, les auteurs ont imaginé une histoire complètement folle, puisque le héros (le joueur donc) va se retrouver



plongé dans un tableau et dans des mondes surréalistes, à la recherche de sa sœur « aspirée » par la toile ! Cette aventure fantastique vous donnera l'occasion de rencontrer des personnages étranges, entièrement en vidéo, sans parler de bon nombre de puzzles et d'énigmes à résoudre. La deuxième originalité du produit vient de l'utilisation d'un tout nouveau moteur graphique, surnommé Eden, qui permettra au joueur d'évoluer librement dans des décors en 3D précalculée comme si c'était de la 3D temps réelle !

Die by the Sword

DÉVOILÉ exceptionnellement lors de notre visite chez Interplay, ce titre (provisoire) utilise un moteur 3D inédit pour un jeu qui n'en est qu'à ses premiers jets, mais nous ne pouvions taire notre enthousiasme. Il s'agit *a priori* d'un jeu de combat en 3D, dans lequel chaque joueur pourra définir ses coups. Le système, présenté comme du « motion capture » temps réel permet en effet de réaliser absolument n'importe quel coup. Alors que vous déplacez votre personnage avec le clavier, vous pouvez en même temps diriger l'épée qu'il tient dans sa main droite avec la souris et donner un coup dans n'importe quelle direction selon le mouvement imposé à la souris. Ainsi, en faisant un cercle avec cette dernière, vous verrez votre épée effectuer un cercle devant l'adversaire tranchant au passage un bras non protégé ! Si en même temps vous sautez ou vous reculez, ce geste pourra alors se transformer en parade ! Virtuellement, les possibilités de coups semblent illimitées et les malheureux jeux du genre qui se targuent d'avoir quinze coups possibles, avec trois ou quatre coups spéciaux n'ont plus qu'à se rhabiller. Si un geste particulier vous semble idéal, vous pouvez le sauvegarder et le déclencher ensuite, grâce à une combinaison de touches. Parmi les autres idées intéressantes du produit, on peut citer le fait que chaque membre d'un adversaire est indépendant. Nous avons pu ainsi voir un adversaire, frappé violemment par une épée perdre une jambe, tituber puis reprendre le combat en sautillant, jusqu'à ce qu'un deuxième coup lui sectionne la deuxième jambe, faisant de ce géant le plus grand cul-de-jatte sur micro ! Il faudra cependant attendre le milieu de l'année prochaine pour découvrir le jeu !

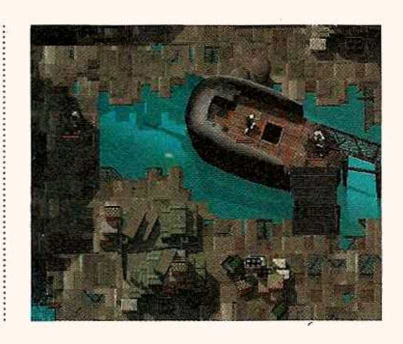
Shadoan



RÉALISÉ par les créateurs de Dragon's Lair sur PC (ReadySoft), voici une aventure destinée à un très large public, entièrement réalisée sous forme d'un dessin animé interactif. Des puzzles simples pour près d'une heure et demie de distraction, qui raviront surtout les plus jeunes. Découvrez un royaume de magie et de dangers dans cette quête héroïque.

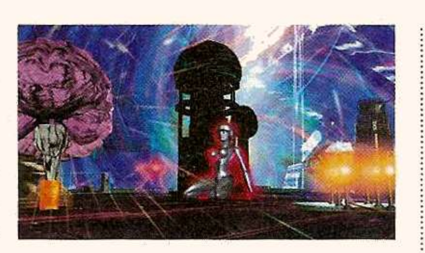
Waterworld

D'APRES le film avec Kevin Kostner, voici le jeu de stratégie qui est à classer dans la catégorie des clones de C & C. Dans un monde entièrement recouvert par les océans, vous devez développer votre groupe de survivants et construire votre atoll. À noter la présence de 30 minutes de vidéo inédites tirées de ce qui n'avait pas été utilisé pour le film !




Z
Vous croyez que j'ai une tête à me faire oublier ?
CMDR: ZOD
MON NOM EST Z COMME ZOD, GENERAL ZOD.
Disponible sur PC CD-ROM
VERSION FRANÇAISE
3615 WIE 2,23 F/min.
36 68 03 06 2,23 F/min.
The BITMAP BROTHERS
WARNER INTERACTIVE

Delirium



TOUJOURS dans le domaine des jeux d'aventure, Interplay prépare un voyage initiatique au pays de la réalité virtuelle avec ce jeu, au nom très évocateur. Non content de la représentation du Cyberspace dans la majorité des jeux d'aventure actuels (Ripper, Hell, Bloodnet, etc.), les développeurs travaillent énormément sur la représentation et l'interactivité au sein du monde virtuel du Cyberspace. Ainsi, les différents nœuds apparaîtront sous forme d'une sorte de disque, sur lequel diverses représentations graphiques signifieront l'accès à un endroit, fichier ou base de données particulière. Alors préparez-vous pour une aventure délirante au début de l'année prochaine ! ■

Shattered Steel



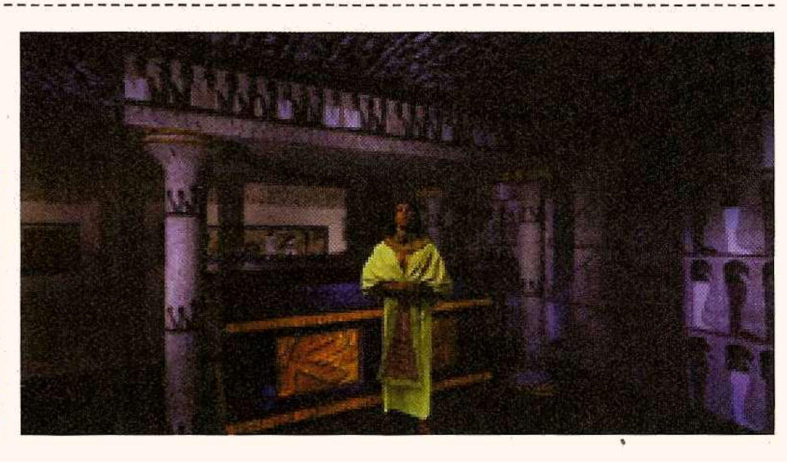
ALORS que la démo devrait être présente sur le CD de Gen4 de la rentrée, nous avons enfin pu découvrir plus amplement Shattered Steel, un jeu d'action dans la lignée des Mechwarrior 2 et autre Earthsiege 2, mais en beaucoup, beaucoup, beaucoup plus violent ! Utilisant la technologie Voxel et des ennemis en 3D polygonale texturée, le joueur se retrouve lâché sur trois mondes lointains, dans une lutte sans merci contre des aliens, à travers près de 70 missions non linéaires. 50 ennemis différents, une panoplie d'armes comportant une trentaine de modèles différents, des options multijoueur pour s'éclater à deux via modem, câble série et jusqu'à 16 en réseau... Cela va vite, c'est très jouable et l'environnement sonore semble lui aussi explosif, sans parler de l'éditeur de scénario qui offrira une durée de vie infinie ! ■

M.D.K

ON VOUS l'a déjà amplement présenté dans le dernier numéro de Gen4, mais une visite chez l'équipe de développement (Shiny Entertainment) et une présence renforcée sur la salon de l'E3 ont suffit à convaincre les plus réticents. Ce jeu d'action possède une originalité graphique et conceptuelle exceptionnelle. La réalisation au top niveau devrait servir un jeu ultra-jouable, David Perry donnant la priorité à la jouabilité sur le reste. Lorsque l'on voit le succès mondial d'Earthworm Jim, on ne s'étonne plus de l'engouement instantané du public suscité par M.D.K sur le salon ! Ce jeu d'action/aventure en 3D possède entre autres originalité un système de zoom à plusieurs degrés, qui permet au joueur de voir un détail à l'autre bout de la cité et d'éventuellement attaquer un ennemi à peine visible à l'œil nu. Attention cependant, car comme il s'agit de temps réel, pendant que vous jouez les voyeurs, vous pouvez très bien vous faire attaquer ! Avec pas mal d'autres idées originales, M.D.K devrait surprendre pas mal de monde à sa sortie, fin 96. ■



Mummy





APRES l'excellent jeu d'aventure Frankenstein, Interplay est sur le point de remettre ça, avec une aventure vous plongeant en pleine histoire de malédiction égyptienne, d'esprits du mal et de pharaons revenus sur Terre pour vous détruire. Avec comme star Malcolm McDowell (qui enchaîne les productions ludiques) et près d'une heure de vidéo, ce seront plus de 50 endroits différents et de non moins nombreuses énigmes qui vous attendront dans cette aventure aux graphismes soignées. ■





Westwood Studios

Un oasis high-tech dans le désert

Westwood, société de développement américaine (Lands of Lore, Dune 2 ou Command & Conquer), est une des plus prestigieuses du marché. Une journée chez eux nous a permis de découvrir en avant-première leurs futurs projets, dans une ambiance très décontractée !

Un reportage réalisé par Didier Latil

Lands of Lore II

Guardians of Destiny

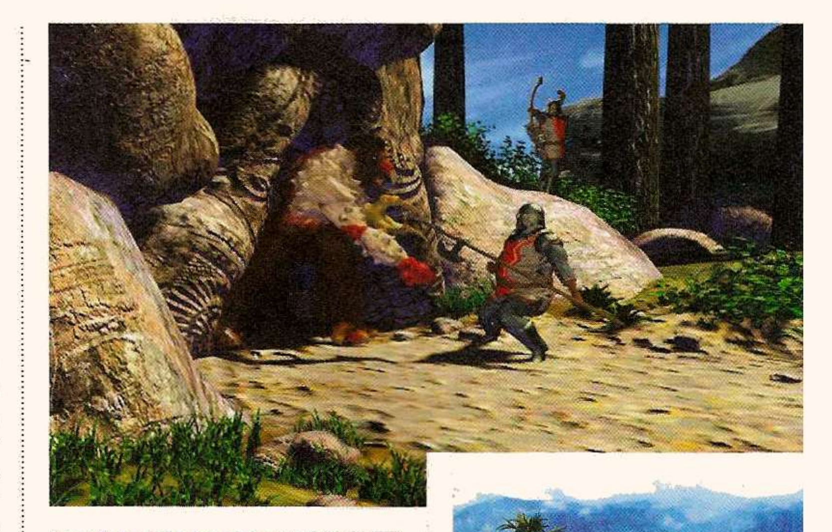
Malgré plus d'un an de retard, Lands of Lore 2, la suite très attendue de The Throne of Chaos, s'annonce comme l'événement le plus marquant de cette fin d'année dans le domaine du jeu de rôle/action.

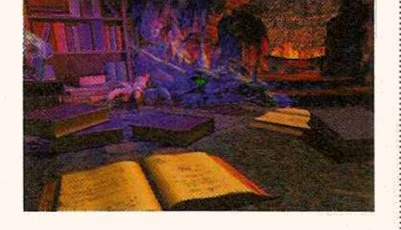
POUR LA plupart des amateurs de « jeux de rôle » du type Dungeon Master, Lands of Lore est le produit de référence sur PC, grâce auquel tous les débutants et joueurs confirmés ont pu passer des heures de plaisir à évoluer dans un monde imaginaire fabuleux. Le succès de ce JDR n'est pas un hasard et il faut savoir qu'avant de réaliser ce jeu légendaire, Westwood Studios avait déjà réalisé dans le domaine et pour SSI, le non moins célèbre Eye of the Beholder. Fort de leur expérience dans le domaine et devant les supplications de centaines de milliers de passionnés de par le monde, Westwood Studios travaille depuis plus de trois ans maintenant sur le deuxième épisode de Lands of Lore, nommé en l'occurrence : Guardians o0f Destiny. Un énorme travail de recherche technologique, de création artistique et de conception interactive ont été entrepris pour aboutir au nec plus ultra du jeu de rôle micro !

L'histoire sans fin

Lorsque votre mère n'est autre que Scotia, l'infâme sorcière qui avait été votre ennemie public numéro une







dans Lands of Lore, on peut commencer à regretter d'avoir vu le jour. Lorsqu'en plus, malgré votre bonne volonté, ce lourd fardeau cause votre arrestation, dès les premières minutes de jeu, on peut véritablement commencer à déprimer à mort. Quant finalement, enfermé dans le plus immonde des cachots, vous, Luther, découvrez avec horreur que vous êtes affecté par une terrible malédiction, vous décidez finalement de réagir. Vous n'osez y croire ? Vous avez peur de comprendre ? Vous avez bien raison, car ces farceurs de Westwood Studios n'ont pas hésité une seule seconde à vous faire incarner Luther le Maudit.

Je vois venir les pros du jeu de rôle avec leurs gros sabots « bof, moi, la malédiction, un petit sort par-ci, un coup de baguette magique par là, et hop, c'est fini ».

Malheureusement, ici, vous serez plongé dans un jeu de rôle, un vrai de vrai, et cela signifie que pour vous débarrasser de cette affliction, vous allez devoir traverser de très nombreuses épreuves. D'ailleurs, il semblerait que votre malédiction soit en rapport direct avec le retour imminent dans votre monde d'un immonde démon, vaincu il y a longtemps par le « Droracle », un être mystique centenaire qui vous demande votre aide. Ce lien de parenté avec Scotia que vous regrettez amèrement, plus la réunion du Masque de Gorgone et de l'Anneau de Vérité ont causé le réveil de ce démon, semblant faire de vous un être vraiment particulier, tout désigné pour devenir le champion local.

« L », le maudit

Le mauvais sort qui pèse sur vos épaules est des plus originaux, puisqu'il cause une métamorphose totale de votre personne, aux moments les plus inattendus et pour un résultat non moins surprenant. Vous pouvez en effet très bien vous transformer soudain en une sorte d'ogre démoniaque géant, « la Bête », lent, brutal et redoutable en combat, ce qui vous sera

d'ailleurs parfois utile, mais cela semble surtout terriblement douloureux pour Luther. Vous pouvez aussi très bien vous retrouver dans la peau d'une sorte de petit lézard, très vif, mais sans aucune compétence de combat, la fuite éperdue devenant alors synonyme d'instinct de survie. Votre principal but sera donc de vous débarrasser de cette malédiction ou plutôt de la contrôler, ce qui passera bien sûr par la destruction de ce démon maléfique. Loin du héros gentil et classique des jeux de rôle habituels, Luther est un personnage que je qualifierai de « Chaotic Neutral ». Chacun pourra en effet jouer ce personnage comme bon lui semble, soit comme un aventurier loyal et vertueux, soit comme un être égoïste, voire pire comme un Olivier Canou (tiens prend ça, RC vénéré), qui ne reculera devant presque rien pour s'en sortir. Selon vos actions et la voie empruntée, les compétences et caractéristiques du héros évolueront dans une direction précise, mais vous n'échapperez ni aux combats, ni à la magie, ni aux énigmes et surtout pas aux rencontres, nombreuses et surprenantes. Vos choix pourront par contre influer sur le déroulement du scénario, pas complètement linéaire, et avant de voir l'intégralité du jeu, il faudra vous y reprendre à plusieurs fois.

Un monde féerique

Le jeu permet en effet au joueur d'évoluer librement dans un univers en 3D, tous les objets et décors étant recouverts de textures réalistes ; le moteur utilisant en outre la technologie MIPS dont l'exemple le plus frappant est sans aucun doute Quake. Cette technologie permet d'obtenir une très grande finesse des graphismes en SVGA, sans pour autant susciter une pixelisation lorsque le joueur se rapproche trop d'un mur ou d'une porte. Le plus fou reste le mode VGA, que vous devrez adopter si vous n'avez pas de Pentium gonflé, mais là encore, la technologie a bien évolué. Certains journalistes ont même eu du mal à croire le chef de projet lorsque ce dernier leur a montré la version en basse résolution en leur certifiant mordicus qu'il s'agissait de VGA ! La variété des décors semble quasi-illimitée, avec une cité souterraine, des forêts, une



ville sous-marine, des donjons, un monastère, un glacier, un labyrinthe et même un passage dans lequel le joueur évoluera à l'intérieur d'un monstre gigantesque…
Les effets de lumière semblent assez fabuleux et en lançant par exemple une boule de feu sur un mur, vous illuminerez sur son passage la salle traversée mais en plus, cela pourra éventuellement allumer une torche posée là. L'interface plus puissante que sa petite sœur semble tout aussi conviviale, avec toujours ce visage ▶









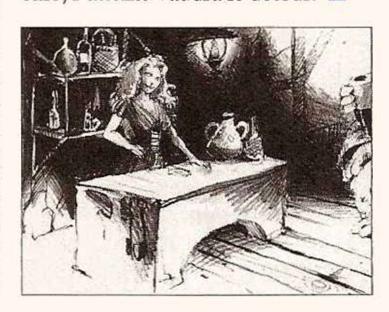




qui se détériore selon votre état de santé, une gestion de l'inventaire facile et des sortilèges à la fois impressionnants visuellement parlant, efficaces et parfois très originaux.
Les monstres sont eux modélisés en 3D, avec pour certains d'entre eux une utilisation évidente du « Motion Capture », qui donne à chacun de leurs mouvements une impression de réalisme incroyable. Si certains d'entre eux errent à peu près toujours dans les mêmes endroits, vous aurez aussi le « plaisir » de retrouver des « monstres aléatoires », qui se baladeront un peu au hasard. Ainsi, une forêt complètement tranquille à un moment pourra devenir un véritable guet-apens quelques minutes plus tard. Vous aurez aussi la chance d'évoluer au sein d'un peuple félin, parmi lequel vous trouverez bien sûr de l'aide, mais aussi toute une culture à découvrir. Bref Lands of Lore 2 rime avec variété et diversité.

Une aventure inédite

En plus de l'action proprement dite, vous aurez des dizaines de cinématiques magnifiques, qui s'intégreront directement au jeu. Ainsi, lors de la modélisation de certaines séquences, des espaces ont été laissé « libres » pour permettre d'y intégrer des graphismes en temps réel, tel le ciel qui défile. Dans la même optique, le joueur trouvera par moment des "pierres de rêve" qui une fois dans vos mains vous plongeront dans une vision, souvent synonyme d'indices essentiels pour comprendre le scénario complexe. Toutes ces scènes ont été réalisées grâce à l'utilisation complémentaire de divers outils parmi lesquels ont peut citer 3D Studio et surtout Lightwave, sans oublier l'apport de stations Silicon Graphics pour tout ce qui est vidéo ! Que cela soit de par leur originalité, leur rendu en SVGA, les effets de lumière et l'ambiance sonore digne des plus grands films d'action, le joueur se régalera de voir et de revoir ces séquences, d'autant plus qu'elles servent à merveille le déroulement de l'histoire.
Le retard sur le produit fût aussi causé par la décision de Westwood d'intégrer des personnages en vidéo sur des décors précalculés. Que cela soit dans les scènes de transition ou lors de certaines rencontres et même dans les échoppes, vous aurez ainsi le plaisir de voir de vrais personnages, parfaitement intégrés aux décors en 3D. Il faut dire qu'une des raisons du récent déménagement de Westwood Studios du côté de Las Vegas, fût l'intégration d'un studio de production cinématographique, avec des caméras, un immense écran vert, des stations Silicon Graphics pour l'intégration des personnages filmés aux séquences réalisées sous 3DS ou Lightwave… Ce travail de titan ne doit pas cacher le plus important : le jeu. Fidèle à sa devise, Westwood Studios préfère en effet retarder sa sortie, pour que la jouabilité et l'intérêt soit unanimement satisfaisant. Alors comme nous, continuez à vous rogner les ongles et à fumer café sur café, l'attente vaudra le détour.



es (30) / 66-52-44-66
goulème (16) / 45-92-65-24
necy (74) / 50-52-86-02
nemasse (74) / 50-87-23-14
tibe (06) / 93-61-55-83
uvais (60) / 44-48-53-60
urges (18) / 48-24-10-34
urg en Bresse (01) / 74-23-13-54
mpigny (94) / 48-81-10-16
elles (77) / 64-21-55-44
Germain les Corbeil (91) / 60-75-93-00
on (21) / 80-42-82-67
guignan (53) / 94-68-92-55
eux (27) / 32-62-54-09
ey Voltaire (01) / 50-40-43-43
noble (38) / 76-09-26-68
es (13) / 42-55-31-95
Mans (72) / 43-81-43-43
Creusot (71) / 85-55-08-02
y gargan (93) / 43-51-03-54
s le Saulnier (39) /84-24-41-59
con (71) / 85-39-09-52
son alfort (94) / 48-93-35-14
delieu (06) / 93-93-54-33
tes (78) / 34-97-52-20
tigny le Bretonneux (78)/ 39-44-06-76
treuil (93) / 48-18-09-33
cy (54) / 83-30-45-67
tes (Orvault) / 40-59-53-00
illy (92) / 47-45-17-97
e (06) / 93-92-99-88
es (30) / 66-36-26-77
gent (94) / 48-75-76-32
is 12 (75) / 43-41-65-00
is 17 (75) / 47-64-15-96
is 19 (75) / 42-02-08-08
is 3 (75) / 42-77-91-32
pignan (66) / 68-35-54-98
toise (95) / 30-75-17-61
uen (76) / 35-88-52-35
nt gratien (95) / 34-17-11-33
celles (95) / 39-92-47-16
aur (94) / 48-86-55-32
ran (95) / 43-51-03-54
nville (57) / 82-53-80-81
lon (83) / 94-42-60-41
es (56)/ 97-47-40-78
dun (55)/ 29-86-14-41
emomble (93) / 48-55-21-69

uveau :
gnon.
mbery.

Difintel-Micro

Jeux vidéo, multimédia, japanimation, cartes à collectionner et à jouer

Acheter, revendre, collectionner, tester...
52 magasins en France pour vous satisfaire

- **Des milliers de jeux d'occasion, de jeux neufs,**
- **Des milliers de cartes, posters et figurines ....**
- **Des milliers d'offres exceptionnelles .....**





BLAM MACHINEHEAD	389,00 F
CHRONICLE OF THE SWORD	TEL
CIVIL WAR (VF)	TEL
CYBER STORM (VF)	349,00 F
DREAM TEAM	389,00 F
EARTHSIEGE 2 (VF)	349,00 F
EURO 96	279,00 F
F1 GRAND PRIX 2	379,00 F
OLYMPIC GAMES	389,00 F
NORMALITY	TEL
SETTLERS 2	369,00 F
SWAGMAN	389,00 F
SILENT THUNDER 2 (VF)	349,00F
TOSHINDEN	TEL
URBAN RUNNER	399,00 F

MICRO-PC

PENTIUM 486,
CARTES MÈRES,
DISQUES DURS,
CARTES SON,
MÉMOIRES, ETC ...



JEUX NINTENDO 64,PLAYSTATION, SATURN, MD, SNIN, MANGAS, OAV, JAPANIMATION ...
JEUX DE CARTES ...



Ligne V.P.C Dragon Net :
Appellez votre boutique la plus proche
Starters, Boosters, Tee-Shirts et posters

Difintel-Micro
MANGAS
ART BOOKS
CD MUSICAUX
CD ROM PC
MANGAS FILMS
LD
FIGURINES
GOODIES
JEUX VIDEO D'OCCASION
JAPANIMATION

Difintel Micro c'est aussi une carte club, qui vous permet de tester les jeux avant de les acheter, qui au bout de 12 achats par an vous offre 10% de la valeur globale de tous ces achats ** et qui vous permet de revendre vos jeux 10% de plus par rapport à l'argus!

*Sorties prévues pour Juillet et Août, prix indicatifs, réactualisés en permanence

Red Alert

Octobre Rouge

Avec Command & Conquer, les fans de jeux de stratégie en temps réel sur PC se sont multipliés. Beaucoup plus qu'une simple extension à C & C, Red Alert est un produit original, qui devrait une fois encore rallier tous les joueurs à sa couleur : le rouge !



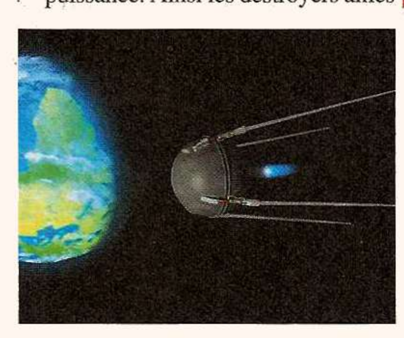
LE THÈME des passés alternatifs a toujours généré des œuvres originales et Red Alert ne déroge pas à la règle. Contrairement à notre sinistre passé, Red propose une situation guerrière plus optimiste (sic !), dans laquelle Hitler n'aurait pas pris le pouvoir ! La menace viendrait alors de Staline, qui décide d'écraser ces capitalistes orgueilleux sous les bottes de son Armée Rouge. À vous de choisir votre camp, dans ce jeu de stratégie en temps réel, qui reprend le système de C & C mais en beaucoup plus évolué. Chaque camp aura ses particularités, les soviétiques étant plus lourdement armés, donc plus lents et possédant une force aérienne conséquente. Les alliés auront eux la suprématie navale, ainsi que des unités beaucoup plus légères et donc rapides. Pour les joueurs solitaires, ce sont donc quasiment deux jeux différents qui seront proposés, avec pour chaque camp des séquences de transition complètement différentes.
Pour commencer dans les changements majeurs, le jeu se déroule bien sûr en mode SVGA, avec toujours des dizaines d'animations pour les différentes unités (on les voir courir, s'allonger sur le sol, tirer, exploser, etc.). Du fait de la résolution, les cartes sur lesquelles se dérouleront les combats sont au minimum deux fois plus grandes que dans le précédent jeu. Vous avez un 486 ou un « malheureux » Pentium 60 et vous vous dites : ça y est, je suis foutu ! Pas du tout, puisqu'une version Dos en 320x200 (comme le premier) est aussi prévue ! Pour ne rien laisser au hasard, le jeu intégrera un éditeur de cartes pour créer ses propres délires militaires et les faire essayer à ses « amis », offrant ainsi une durée de vie virtuellement infinie.





Jeux et stratégies

L'intelligence qui gère les troupes contrôlées par l'ordinateur a fait l'objet d'une attention toute spécifique, pour que la stratégie de votre ennemi siliconé évolue pour s'adapter à votre propre façon de jouer. De la même façon, vos troupes réagiront automatiquement selon la situation, si vous les laissez tranquilles. Ainsi, un médecin ira de lui même soigner les unités blessés voisines, tandis que tel soldat, attaqué par un tank, essaiera de battre Carl Lewis au 100 m, histoire de se mettre hors de portée ! Vous pourrez aussi, en laissant le doigt appuyé sur une touche, réitérer un ordre précis à plusieurs unités, sans avoir à les grouper mais en cliquant simplement dessus. De même, il sera possible de définir un chemin précis pour une unité, par un succession de points sur la carte, ce qui permettra par exemple de contourner les ennemis.
Ce sont une trentaine de nouveautés qui seront implémentées parmi lesquelles quelques unités de grosse puissance. Ainsi les destroyers alliés ▶



DUCHET COMPUTERS

51 Saint-George Road - CHEPSTOW - NP6 5LA - Angleterre
Tél: +44 1291 625 780 (8h à 19 h lundi - samedi) **Fax: +44 1291 627 046** (24h/24)
Ligne téléphonique directe en français **MINITEL 3616 AZERTY rubrique DUC**

JUILLET / AOÛT 1996 ... EN DIRECT D'ANGLETERRE:
SURPLUS D'INVENTAIRES, LIQUIDATIONS, SAISIES, FAILLITES, ETC...
ARRIVAGES CONSTANTS -> CONSULTEZ 3616 AZERTY rubrique DUC

NOS ARTICLES SONT NEUFS ET ORIGINAUX. CE NE SONT PAS DES "DÉMOS" NI DU "SHAREWARE"

SELECTION PC 486 / PENTIUM (Prix en Francs Français - T.T.C. port compris):

	Disc	CD ROM
ALIEN CARNAGE		45 F
ALIEN LOGIC (S.S.I.)		80 F
ALIEN OLYMPICS	70	80 F
A-TRAIN + CONSTR. SET		100 F
BEETHOVEN 5è SYMPHONIE (F)		80 F
BENEATH A STEEL SKY (F)	85	
BLACK HAWK (F)	65	
BLAKESTONE 1-6		80 F
CHESSMANIAC (F)	95	
CHESSMASTER 3000 KARPOV		80 F
CIVILIZATION		95 F
COMMANDER BLOOD		85 F
COMMAND & CONQUER DATA: COVERT OPERATIONS		120 F
CYCLONES (S.S.I.)	45	80 F
DARK SUN 2 (S.S.I.)	75	80 F
DETRITUS DAEMONS QUEST		85 F
DETROIT		80 F
D-MATCH (data 500 niveaux Doom 2)		75 F
DOG FIGHT (F)	95	
DREAMWEB	80	
DRUID Daemons of the Mind		130 F
Duke NUKEM 2	50	50 F
D-ZONE (data 900 niveaux Doom)		45 F
D-1000 (data:1000 niveaux Doom)		80 F
ELDER SCROLLS ARENA	110	
EXPERT CASINO	90	
EYE OF BEHOLDER III		85 F
FLASHBACK		80 F
FALCON 3.0 (F)	95	
FANTOME DE L'OPERA (F)	95	

	Disc	CD ROM
FLIGHT LIGHT SIMULATOR	75	95 F
FLIGHT OF AMAZON QUEEN		125 F
FRONTLINES	95	100 F
GREAT NAVAL BATTLES 1		80 F
GUNSHIP (F)	45	
HAMMER OF THE GODS		85 F
HARPOON CLASSIC		85 F
HARRIER JUMP JET (F)	95	
HEIMDALL	45	
HELL CYBERPUNK KILLER		95 F
HELLFIRE ZONE (F)		70 F
HEROQUEST + WITCHLORD (F)		45 F
HIGH SEAS TRADER	95	
HOCUS POCUS		80 F
HUMANS 3 EVOLUTION (F)		120 F
ICE & FIRE		95 F
ISHAR COMPIL.1+2(F)+3(F)		95 F
INDIANA JONES ATLANTIS		100 F
INHERIT THE EARTH	100	
INT. TENNIS OPEN (F)	75	90 F
IT CAME FROM THE DESERT		45 F
JOURNEYMAN PROJECT TURBO		80 F
LINKS Challenge of GOLF (F)		50 F
LOCUS (F)		85 F
LORDS OF MIDNIGHT		135 F
MACHIAVELLI		75 F
MAGIC EYE (F)		80 F
MANIC KARTS		120 F
MASTER OF MAGIC	85	95 F
MEGARACE		80 F
METAL MARINES		80 F

	Disc	CD ROM
MICROSOFT BASKETBALL		110 F
MICROSOFT BASEBALL		110 F
MIDWAY (WARGAME)		90 F
MIG 29 FULCRUM		65 F
MILLENIA Altered Destinies (F)		95 F
MONKEY ISLAND		80 F
NAPOLEONICS (3 WARGAMES)		45 F
NASCAR RACING (F)		75 F
PANZER GENERAL		80 F
PELMANISM		80 F
POWER HOUSE		110 F
PREMIER MANAGER 3	65	
PROTOTYPE		85 F
PYROTECHNICA	65	
RAILROAD TYCOON DELUXE (F)	95	
RAPTOR	45	45 F
KAVEN PROJECT (Doc F.)		130 F
RED BARON (F)		80 F
RENEGADE (S.S.I.)		80 F
RISE OF THE TRIAD	100 F	100 F
SHOOT 'EM OFF (Erotique)		95 F
SIM ANT		100 F
SIM CITY CLASSIC		100 F
SIM EARTH		100 F
SIM FARM		100 F
SIM LIFE		100 F
SINBAD & THRONE OF FALCON		45 F
SPACE CRUSADE (F)		45 F
SPACE FEDERATION	65	
SPEAR OF DESTINY		50 F
STAR CRUSADER		80 F

	Disc	CD ROM
STREET FIGHTER 2	80	80 F
STRIKE SQUAD		75 F
SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO		120 F
SVGA HARRIER	95	115 F
S-ZONE (800 cités Sim City 2000)		75 F
TCHAIKOVSKI 1812 (F)		80 F
TEE TIME GOLF	100	120 F
TEGEL MERCENARIES		75 F
TERMINAL VELOCITY (F)	100	100 F
THUNDERHAWK 2 (F)		125 F
THUNDERSCAPE		125 F
TOWER ASSAULT (F)	95	
TURNING POINTS (3 wargames)		45 F
TV SPORTS FOOTBALL		45 F
TV SPORT BASKETBALL		45 F
ULTIMA 1, 2, 3, 4, 5, 6 COMPIL		100 F
ULTIMATE DOMAIN (GENESIA)		80 F
UNDER A KILLING MOON		100 F
UNIVERSE (F)	95	95 F
UTOPIA (F)	45	45 F
VID GRID		80 F
WACKY WHEELS	45	45 F
WARCRAFT 2 DATA: BEYOND THE DARK PORTAL		145 F
WARRIORS	60	80 F
WETLANDS		95 F
WORLD ATLAS 4 (Educatif)		80 F
WORLD CLASS RUGBY 95	45	45 F
WORLD CUP GOLF		95 F
WORMS REINFORCEMENTS (F)		120 F
ZONE RAIDERS		110 F

Compilation PC CD ROM "Spécial Wargames": 220 FF - Plus de 20 Wargames!

Versions originales complètes (avec documentations) sur 4 CD ROMS pour 220 FF T.T.C. - port compris

Ce n'est pas une arnaque, ce n'est pas du piratage! C'est disponible, en stock, prêt à être expédié! Le pack à 220 FF contient:

BATTLES OF NAPOLEON (S.S.I.)	CARRIER STRIKE (S.S.I.)	CLASH OF STEEL (S.S.I.)	CONFLICT KOREA (S.S.I.)
CONFLICT MIDDLE EAST (S.S.I.)	DEC. BATTLES AMERICAN CIVIL WAR 1, 2, 3	GARY GRIGSBY: PACIFIC WAR (S.S.I.)	GARY GRIGSBY: WAR IN RUSSIA (S.S.I.)
WORLD OF THE AMERICAS (S.S.G.)	GREAT NAVAL BATTLES III (S.S.I.)	CONQUEST OF JAPAN (Impressions)	D-DAY BEGINNING OF THE END (Impr.)
GLOBAL DOMINATION (Impressions)	WHEN 2 WORLDS WAR (Impressions)	PANZER BATTLES (S.S.G.)	REACH FOR THE STARS (S.S.G.)
SWORD OF ARAGON (S.S.I.)	WARGAME CONSTRUCTION SET 2: TANKS (S.S.I.)	WARLORDS (S.S.G.)	WESTERN FRONT (S.S.I.)

SELECTION AMIGA (Prix T.T.C. port compris):

ALIEN BREED 3D (F) AGA	155 F
BLITZ BASIC 2.1	225 F
GFA BASIC 3.51	95 F
BLITZKREIG (WARGAME)	45 F
BLOODNET (F) -A 1200-	115 F
CANNON FODDER 2 (F)	75 F
CAMPAIGN 2	85 F
CIVILIZATION	95 F
CRYSTAL DRAGON	65 F
EXILE -A 1200-	95 F
FEARS -A 1200-	95 F
F 117 A Stealth Fighter 2.0 (Français)	95 F
FIELDS OF GLORY -WB 2+-	95 F
FIELDS OF GLORY -A 1200-	95 F
GLOOM -A 1200-	95 F
GLOOM DELUXE AGA	95 F
GUARDIAN -A 1200-	65 F
HEART OF CHINA (9 discs)	95 F
HEIMDALL 2 (F)	75 F
HEIMDALL 2 (F) -A 1200	95 F
MANCHESTER UTD THE DOUBLE	85 F
ODYSSEY -A 1200-	95 F
OVERLORD	85 F
POWER DRIVE (F)	65 F
ROADKILL -A 1200-	65 F
SKELETON KREW (F) - A 1200	75 F
SKIDMARKS + DATA AGA	60 F
SLAM TILT AGA (F)	175 F
SPACE QUEST 4 (Doc F.)	75 F
SPERIS LEGACY AGA	145 F
SUPER SKIDMARKS	95 F
SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
SUPER LEAGUE MANAGER A1200	75 F
SUPER STARDUST AGA (F)	95 F
SUPER TENNIS CHAMPION	75 F
TACTICAL MANAGER 2	55 F
TOWER OF SOULS -A 1200-	75 F
TURBO TRAX - A 1200	65 F
U.F.O. -A 1200	125 F
VIRTUAL KARTING AGA (F)	120 F
WATCH TOWER AGA (F)	160 F
WEMBLEY SOCCER -A 1200-	75 F
WORLD CLASS RUGBY 95	45 F
XTREME RACING AGA	75 F

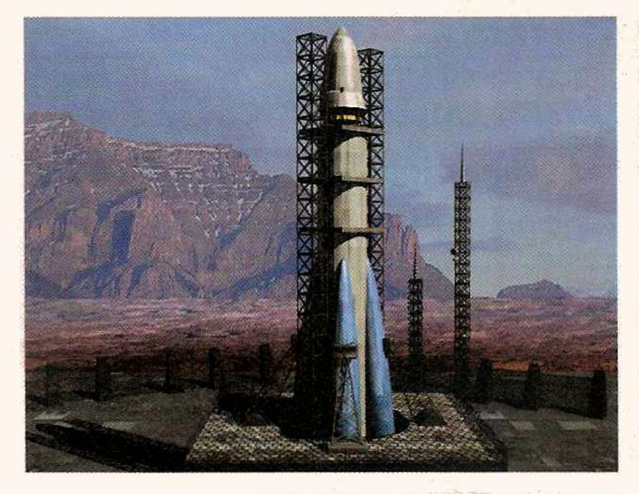
SELECTION AMIGA CD 32 (Prix T.T.C. port compris):

FEARS OUI! DISPONIBLE!	95 F
BANSHEE (F)	75 F
CANNON FODDER (F)	70 F
CHAOS ENGINE (F)	60 F
DRAGONSTONE (F)	60 F
EVOLUTION (HUMANS 3) (F)	175 F
EXILE	75 F
GLOOM	95 F
GUARDIAN	75 F
HEIMDALL 2 (F)	95 F
JUNGLE STRIKE	60 F
LIBERATION CAPTIVE 2	70 F
ROAD KILL	65 F
SKELETON KREW (F)	75 F
SOCCER KID	50 F
SPERIS LEGACY	145 F
STRIP POT (Érotique)	50 F
SUPER LEAGUE MANAGER	75 F
SUPER SKIDMARKS	75 F
WEMBLEY INT. SOCCER	50 F

Pour un **envoi immédiat** d'articles ci-dessus (règlement par carte internationale VISA/ EUROCARD): **téléphonez**-nous (**pas de panique, notre personnel est FRANCAIS**), ou **faxez** votre commande signée avec détails de votre carte bancaire. Par Minitel: **3616 AZERTY puis DUC**. Ou rédigez (**EN FRANCAIS SVP**) sur papier libre et joignez votre règlement. Nous acceptons les chèques ordinaires français, les chèques La Poste Français, les cartes internationales VISA et EUROCARD, mandats internationaux (ou eurochèque en sterling si vous n'avez pas de chéquier Français). Notre catalogue complet vous est envoyé -gratuitement- avec votre première commande.
Pour recevoir **GRATUITEMENT** un listing d'une **sélection** de nos stocks téléphonez, faxez ou écrivez-nous **EN FRANCAIS**. Si vous désirez recevoir un catalogue **COMPLET** pour votre ordinateur, SVP joignez 6 timbres à 3 F F ou 4 C.R.I. SVP, précisez votre configuration exacte, ou nous ne pourrons pas donner suite à votre demande.

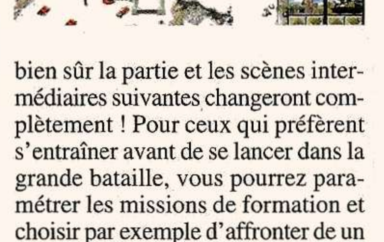
Nous envoyons aussi par avion -et sans aucun supplément de frais de port- les produits ci-dessus vers la SUISSE, les DOM TOM et aux francophones du MONDE ENTIER

Toute commande est considérée comme ferme.









ont une portée de tir redoutable, tandis que les sous-marins soviétiques, quasiment indécelables, doivent faire surface pour tirer. Vous avez aussi les transports de troupes, très pratiques pour déplacer rapidement de nombreuses unités et là encore, devant la superficie du terrain, un mouvement rapide et discret sera essentiel. Mon préféré reste cependant le « pose-mines », un véhicule qui laissera gentiment derrière lui de petites surprise explosives pour les ennemis. Certaines unités existantes ont été modifiées, tels les ingénieurs, désormais moins puissants. Ils ne pourront s'emparer d'un bâtiment que si ce dernier est quasiment détruit et donc sans défense.
Au niveau des bâtiments et de l'interaction avec les décors aussi, les choses ont pas mal changé. Ainsi, vous pouvez détruire (et reconstruire) les ponts et tout ce qui se trouve dessus par la même occasion. Si vous tirez au lance-flammes dans une forêt, cette dernière s'enflammera, ce qui pourra éventuellement mettre en situation délicate les troupes dissimulées derrière les frondaisons.
Enfin, n'oublions pas le module anti-radar, qui rendra inopérant les moyens modernes de détections ennemis, des tâches obscures empêchant de voir si vous avez affaire à une unité isolée ou à une armada. Les chiens de garde, relativement nuls en combat, sont alors d'excellents mouchards pour éviter toute infiltration ennemie, tactique qui deviendra *a priori* une des clefs du jeu.







Plus on est de fous…

Le jeu sera surtout amélioré dans ses deux optiques, que cela soit en solo ou à plusieurs, en réseau.
Seul, vous aurez bien sûr le plaisir de participer à une véritable campagne, avec une histoire agrémentée de magnifiques scènes filmées, grâce aux nouveaux moyens techniques du studio de production Westwood. Il est intéressant d'ailleurs de savoir que vous retrouverez certains des personnages vus dans les séquences cinématiques dans les phases de combats. Si vous les perdez, cela modifiera bien sûr la partie et les scènes intermédiaires suivantes changeront complètement ! Pour ceux qui préfèrent s'entraîner avant de se lancer dans la grande bataille, vous pourrez paramétrer les missions de formation et choisir par exemple d'affronter de un à 5 joueurs gérés par l'ordinateur.
En mode réseau, outre l'intégration du jeu via Internet sans avoir besoin de s'abonner à un serveur donné, il sera surtout possible d'y jouer à six en même temps sur réseau. Moi, je connais quelques entreprises qui vont encore voir les taux de transfert de leur réseau local chuter dramatiquement. Le plaisir de jouer contre des adversaires humains est bien sûr sans commune mesure avec l'I.A. programmée, aussi pointue soit-elle. Ah, au fait, si vous tombez malencontreusement sur un employé de Westwood Studios, qui vous pulvérise, vous qui pensiez être le champion en titre, pas de panique, il s'agit sûrement de Brett Sperry, le meilleur joueur de C & C de Westwood. À l'occasion, c'est aussi lui le patron de la boîte !

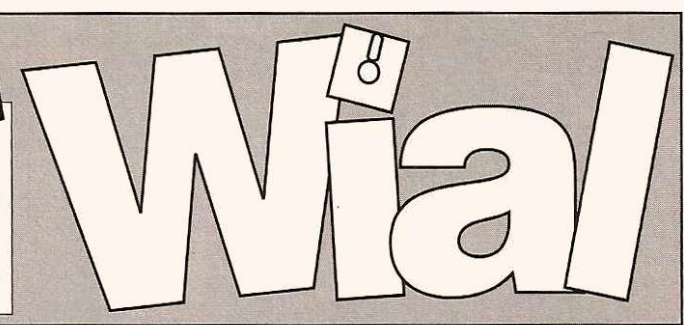


VENTE PAR CORRESPONDANCE

WIAL FRANCE S.A.R.L.
…5, rue d'Aulnay (R.N. 370) - 14, parc de la Calarde
BP 33 - 95502 GONESSE CEDEX
Tél.: (1) **39 87 09 90** - Fax: (1) 39 85 88 80

Tenez vous informé des dernières nouveautés, …mmandez directement, grâce au nouveau service minitel : 2,23 FF mn
3615 ALLGAMES*WIAL





IBM PC & COMPATIBLES

… 3,5	MF 219
… 3,5	VF 199
…LTRA 3,5	209
…BUGS 3,5	119
…L HOCKEY 95 3,5	MF 299
…ALLENGER	MF 209
… 3,5	MF 89
…OUGE -COUPE DU MONDE- 3,5	VF 139
…N 3,5	VF 169
…DONJONS - SSI - 3,5	VF 299
…N AVENTURE DELPHIN 3,5	VF 229
…7 3,5	MF 119
…ENCHANTIA 3,5	MF 99
… 3,5	MF 69
…ROL 3,5	VF 299
… 3,5	MF 275
…DS COMPILATION 3,5	MF 139
… 3,5	MF 125
…CTION 3,5	MF 239
…ULATOR 5.0 SCEN. NEW YORK 3,5	219
…MULATOR 5.1 3,5	299
… GRAND PRIX	MF 179
…AL BATTLES + DATA 3,5	169
… 1.21 3,5	MF 99
… 5.25	MF 49
…ERETIC 2) 3,5	MF 289
…S 3,5	MF 89
…RACOCHA- 3,5	VF 129
…JONES 3 + EXPLORA 3 3,5	VF 159
…E EARTH 3,5	129
… 3,5	129
…D 5,25	MF 99
…E LA JUNGLE 3,5	VF 199
… 3,5	MF 259
…CARPET 3,5	VF 299
…MAGIC III 3,5	VF 169
…MAGIC IV 3,5	VF 169
…MAGIC V 3,5	VF 169
…ACK PACK 3,5	MF 159
…O GOLF 3,5	MF 129
…OOM 3,5	MF 99
… 3,5	VF 149
…PLUS 5,25	MF 49
…OOTBALL 3,5	MF 169
…NAGER II 3,5	VF 279
…UEST II 3,5	MF 129
… + DATA RIGHTEOUS FIRE 3,5	MF 199
…E 3,5	VF 275
… THE PHANTOM 3,5	MF 159
… ZORK 3,5	MF 75
…S REQUIEM 3,5	VF 149
… 3,5	MF 219
… 3,5	MF 99
…STER 3,5	MF 89
… OF YSERBIUS 3,5	99
… HOLMES 5,25	MF 59
…000 KIT URBAIN 3,5	VF 169
… -WIN- 3,5	VF 299
…T IV 5,25	VF 79
…GHTER II 3,5	MF 159
… + VEIL OF DARKNESS 3,5	VF 199
…050 3,5	MF 169
…S 3,5	MF 269
…OCK 3,5	MF 169
…R II - ARCADE GAME- 3,5	MF 199
… 3,5	VF 99
… WAR 5,25	MF 79
… 3.0 3,5	VF 349
…R DU TEMPS 3,5	VF 179
…MPICS 3,5	VF 225
…	89
… 3,5	VF 229
… 3,5	MF 239
… 3,5	295
… 1 3,5	MF 99

CD ROM PC

…PINBALL	MF 325
…ERSAIRE	189
…ORKS	VF 309
…ZERO	VF 299
…	TEL
…SOCCER + JOYPAD	VF 269
…ER	VF 299
…TACTICAL FIGHTER	VF 399
…	TEL
…LOGBOW	VF 369
…	VF 349
… + TAPIS SOURIS	119
…	VF 349
…SEY	VF 285
…LOGIE*	MF 329
…	TEL
…ORLD OF LEMMINGS	MF 79
…E DARK TRILOGIE	VF 319
…R -WINDOWS 95-	VF 289

CD ROM PC

ANGEL DEVOID*	VF 349
ANVIL OF DAWN	MF 309
APACHE LONGBOW	VF 289
ARCADE AMERICA	MF 209
ARENA -THE ELDER SCROLLS-	**MF 129**
ARE YOU AFRAID OF THE DARK	MF 369
ARENA 2 -DAGGERFALL-	TEL
ARMORED FIST	MF 119
ASCENDANCY	VF 359
ASSAULT RIGS	MF 299
ATTACK STACK (9 CD)	269
AZRAEL'S TEAR	**TEL**
BAD MOJO	VF 329
BATTLE CRUISER 3000 AD	TEL
BATTLEDROME	MF 219
BATTLEGROUND ARDENNES -WIN-	**VF 359**
BATTLEGROUND : GETTYSBOURG*	**MF 349**
BATTLE ISLE 3 -WINDOWS-	VF 359
BENEATH A STEEL SKY	VF 119
BENEATH A STEEL SKY + CANNONFODDER	VF 299
BERMUDA SYNDROME	**VF 349**
BIG RED RACING	VF 299
BLAM MACHINEHEAD	**TEL**
BOBBY FISHER TEACHES CHESS	MF 279
BRAIN DEAD 13	VF 299
BRETT HULL HOCKEY 95	MF 349
BRIDGE MASTERCLASS OMAR SHARIF	MF 379
BUREAU 13	199
BURIED IN TIME	VF 299
BURN CYCLE	VF 279
BUZZ ALDRINS RACE INTO SPACE	MF 199
CAESAR II	VF 319
CANNON FODDER II	VF 129
CAPITALISM	TEL
CARTON ROUGE -COUPE DU MONDE-	**VF 135**
CASINO DE LUXE	MF 289
CHAOS CONTROL	VF 289
CHAOS ENGINE	MF 195
CHAOS OVERLORD	**MF 289**
CHESS SYSTEM TAL	TEL
CHRONICLES OF THE SWORD	TEL
CHRONOMASTER	MF 289
CIVILIZATION II	**VF 359**
CIVNET	VF 289
COLLECTION AVENTURE -DELPHINE-	VF 239
COLONIZATION	VF 339
COMANCHE	VF 119
COMMAND & CONQUER	VF 359
COMMAND & CONQUER -OPERATION SURVIE-	VF 149
COMMAND : ACES OF THE DEEP (WINDOWS 95)	VF 369
COMMANDER BLOOD	VF 199
CONGO	MF 349
COMPLETE TENNIS	**TEL**
CONQUEROR A.D. 1086	VF 329
CONQUEST OF THE NEW WORLD	**VF 389**
CREATURE SHOCK	VF 129
CRITICAL PATH	129
CRUSADE	VF 349
CRUSADER : NO REMORSE	299
CYBERIA	269
CYBERIA II	**VF 359**
CYBER SPEED	VF 349
CYBERWAR	VF 369
CYCLEMANIA	VF 99
CYCLONES -SSI-	MF 99
D	VF 339
DARK CRUSADERS	**TEL**
DARK FORCES	VF 349
DAY OF THE TENTACLE	VF 119
DAWN OF DARKNESS	**TEL**
DAWN PATROL	MF 129
DELTA V	MF 119
DESCENT	MF 279
DESCENT II	MF 399
DESTRUCTION DERBY	MF 309
DEUS	**VF 299**
DIABLO*	**VF 359**
DIGITAL LOVE	MF 159
DIGGERS	99
DOMINION	**TEL**
DOOM II	VF 359
DRACULA UNLEASHED	199
DRAGON LORE	VF 139
DRAGONSPHERE	MF 149
DREAMWEB	MF 119
DUKE NUKEM 3D	**VF 289**
DUNE	VF 129
DUNE II	**VF 139**
DUNGEON KEEPER *	VF 419
DUNGEON MASTER II	**VF 239**
DUST -WIN-	TEL
EARTHSIEGE II -WIN 95-	MF 319
EARTH WORM JIM 1+2	**VF 299**
EARTH WORM JIM -WIN 95-	**MF 129**
ECCO LE DAUPHIN	MF 259
EMPIRE II	MF 269
ENTOMORPH -SSI-	MF 349
EUROPEAN CHALLENGE KICK OFF 3	VF 159
EURO SOCCER 96	**VF 329**
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	129

CD ROM PC

EXTREME PINBALL	VF 285
F1 GRAND PRIX II	**VF 359**
FADE TO BLACK	VF 259
FANTASY GENERAL*	**VF 349**
FAST ATTACK -SIERRA-	VF 289
FATAL RACING	MF 289
FIFA INTERNAT. SOCCER	VF 119
FIFA INTERN. SOCCER + GRAVIS GAMPAD	249
FIFA SOCCER 96	VF 349
FIGHTER WING	MF 319
FIRESTORM -THUNDERHAWK 2-	MF 299
FLIGHTSHOP	MF 349
FLIGHT LIGHT	MF 319
FLIGHT PACK 2 COMPILATION	189
FLIGHT SIM TOOL KIT	119
FLIGHT UNLIMITED	VF 299
FOOTBALL LTD.	VF 279
FORMULA 1 GRAND PRIX	MF 169
FORT BOYARD	VF 269
FRANKENSTEIN	VF 399
FRONTIER COMPILATION	MF 299
FULL THROTTLE	VF 379
FX FIGHTER	MF 249
GABRIEL KNIGHT II	VF 399
GEARHEADS	**TEL**
GENDER WARS	TEL
GENESIA	VF 139
GENE WARS	**TEL**
GOBLINS 3	VF 129
GOLDEN 10 COMPILATION	MF 169
GRAND PRIX MANAGER	VF 345
GREAT NAVAL BATTLES II	169
GREMLIN COLLECTION	119
GUILTY	VF 329
GUNSHIP 2000	MF 179
HARD BALL 4	299
HARD LINE	**TEL**
HARPOON CLASSIC VERSION 1,5	249
HEART OF DARKNESS*	VF 359
HEIMDALL II	VF 129
HELL	VF 379
HELLFIRE ZONE	MF 199
HERETIC -SHADOW OF THE SERPENT RIDER-	MF 299
HEROES OF MIGHT & MAGIC	VF 349
HEXEN (HERETIC 2)	MF 299
HEXEN DEATH DATA	**MF 169**
HI-OCTANE	VF 189
HIND	TEL
HOMICIDE	**TEL**
INDIANA JONES IV	VF 119
INDY CAR RACING	MF 129
INDY CAR RACING 2	MF 269
INFERNO	VF 209
INHERIT THE EARTH	139
IN THE FIRST DEGREE	VF 369
IRON ASSAULT	VF 299
IRON HELIX	199
ISHAR TRILOGY	VF 259
JAGGED ALLIANCE	VF 259
JEWELS OF THE ORACLE	VF 309
JOURNEYMAN PROJET TURBO -WINDOWS-	119
JUDGE DREDD	MF 329
JUMP RAVEN	MF 259
JUNGLE STRIKE	MF 149
KARMA*	**VF 289**
KICK OFF 96	**VF 289**
KINGDOM O'MAGIC	TEL
KING'S QUEST VI	MF 129
KING'S QUEST VII	VF 249
KYRANDIA III -MALCOM'S REVENGE-	VF 129
L'ENTRAINEUR	VF 319
L'AFFAIRE MORLOV	VF 279
LABYRINTH OF TIME	MF 119
LANDS OF LORE	MF 129
LANDS OF LORE II	**TEL**
LEMMINGS 3D	MF 329
LES GUIGNOLS DE L'INFO	VF 365
LITTLE BIG ADVENTURE	VF 119
LIVE ACTION FOOTBALL	MF 349
LOCUS	MF 309
LORDS OF MIDNIGHT 3	VF 299
LOST EDEN	VF 249
LOST IN TIME 1 + 2	VF 129
L-ZONE -WINDOWS-	279
MACHIAVELLI THE PRINCE	MF 175
MADDEN NFL 96	TEL
MAGIC CARPET 2	VF 289
MAGIC CARPET PLUS	VF 199
MANIC KARTS	VF 179
MANTIS	MF 299
MARCO POLO	VF 289
MASTER OF MAGIC	VF 169
MASTER OF ORION II	TEL
MAXIMUM ROAD RACE	**MF 209**
MECHWARRIOR II	VF 359
MECHWARRIOR II -MODULE D'EXTENSION-	MF 199
MEGAPAK 3 (12 CD)	239
MEGA RACE	MF 129
MEGARACE II*	**VF 339**
METAL CENTURY	**TEL**

CD ROM PC

MICHAEL JORDAN IN FLIGHT	MF 119
MICRO MACHINES II EDITION SPECIALE	VF 229
MIG-29 FULCRUM & GUNSHIP	MF 99
MINDWARP	**TEL**
MIRAGE -WIN-	259
MONKEY ISLAND 2	VF 119
MONOPOLY	VF 289
MORTAL COIL	MF 249
MORTAL KOMBAT 3	MF 299
MYST	VF 379
MYSTIC MIDWAY	MF 149
MYTHES ET LEGENDES	VF 249
NASCAR RACING	**VF 119**
NAVY STRIKE	MF 269
NBA JAM	MF 339
NBA LIVE 96	VF 355
NEED FOR SPEED	MF 349
NHL HOCKEY	MF 99
NHL HOCKEY 96	VF 359
NHL HOCKEY 95	MF 119
NHL POWERPLAY 96	TEL
NOCTROPOLIS	VF 129
NORMALITY INC.	**VF 329**
NORTH & SOUTH	99
NOVASTORM (+ 2 JEUX)	199
OFFENSIVE	**VF 289**
OLYMPIC GAMES	**TEL**
ONSIDE	**TEL**
PACIFIC ISLAND	MF 129
PERFECT PINBALL	MF 179
PHANTASMAGORIA	VF 399
PINBALL 3D VCR	MF 219
PINBALL DREAMS DELUXE	**MF 279**
PINBALL MANIA -WINDOWS-	MF 279
PIRATES	**MF 99**
PITFALL -WINDOWS 95-	VF 365
PLAYER MANAGER II	VF 289
POLICE QUEST 4	VF 119
POLICE QUEST SWAT	VF 379
POOL CHAMPION	319
POPULOUS II + POWERMONGER	MF 119
POWER, CORRUPTION & LIES COMPILATION	VF 299
POWER DRIVE	MF 179
POWERHOUSE	VF 359
PRIMAL RAGE	MF 159
PRISONER OF ICE	VF 229
PRIVATEER	MF 119
PROJECT NOMAD	MF 199
PRO PINBALL : THE WEB	MF 279
PSYCHIC DETECTIVE	MF 369
PSYCHOTRON	MF 299
PSYCHO PINBALL	VF 299
QUAKE	TEL
QUARANTINE	MF 129
QUEST & FUN	MF 169
RAVEN PROJECT	MF 279
RAYMAN	VF 289
REBEL ASSAULT	149
REBEL ASSAULT 2	**VF 359**
RED BARON + RAILROAD TYCOON	MF 139
RED GHOST	VF 319
RENEGADE -BATTLE FOR JACOBS STAR-	MF 299
RETRIBUTION	MF 99
RETURN FIRE	TEL
RIDDLE OF MASTER LU	VF 329
RIPPER	**VF 319**
RISE 2	MF 339
ROBOCOP 3	MF 139
ROYAL FLUSH PINBALL	249
S.T.O.R.M*	VF 349
SAIL SIMULATOR 2.1	MF 339
SAM & MAX	VF 159
SAMPRAS EXTREME TENNIS	TEL
SANDWARRIORS	**TEL**
SCREAMER	MF 249
SEA LEGENDS	VF 289
SECRET MISSIONS	VF 269
SECRET WEAPONS OF THE GERMAN LW	MF 119
SENSIBLE GOLF	MF 259
SENSIBLE W.O. SOCCER EUROPEAN CHAMPS. EDT.	VF 219
SETTLERS II	**VF 359**
SHANGAI -GRANDS MOMENTS-	VF 359
SHANNARA	MF 329
SHELLSHOCK	**VF 279**
SHIVERS	VF 329
SHOCKWAVE ASSAULT -WIN 95-	MF 269
SILENT HUNTER	**VF 349**
SILENT STEEL	VF 319
SILENT THUNDER -WIN 95-	**MF 329**
SILMARILS HISTORY (10 JEUX)	**VF 219**
SIM CITY 2000 -COLLECTION- WIN	**VF 359**
SIM CITY ENHANCED	VF 99
SIM CLASSIC II	VF 319
SIM ISLE*	VF 335
SIMON THE SORCEROR II	VF 299
SIM TOWER	VF 329
SLIPSTREAM 5000	**VF 199**
SPACE BUCKS -WIN-	VF 289
SPACE HULK	MF 109
SPACE QUEST COLLECTION 1-5	**MF 299**

CD ROM PC

SPACESHIP WARLOCK	MF 269
SPEED HASTE	TEL
SPUD	**TEL**
SPYCRAFT	**TEL**
SSN-21 SEAWOLF	VF 119
STARDUST SUPER EDITION	MF 99
STARS DU FOOT 96 COMPIL. (8 JEUX)	**MF 279**
STAR TREK : DEEP SPACE 9	TEL
STAR TREK EMISSARY COLLECTION	299
STAR TREK : JUDGEMENT RITES	VF 119
STAR TREK - THE NEXT GENERATION	VF 369
STEEL PANTHERS	VF 329
STING : ALL THIS TIME	MF 279
STONEKEEP	VF 355
STREET FIGHTER II	**MF 99**
STREET RACER DELUXE	**TEL**
STRICKE COMMANDER	MF 119
STRIKER	MF 239
SUKHOI SU-27 FLANKER*	**MF 289**
SUPER KARTS	VF 149
SUPERSKI PRO	MF 129
SUPER STARDUST	**MF 149**
SUPER STREET FIGHTER II	**TEL**
SYNDICATE PLUS	VF 119
SYNDICATE WARS	**TEL**
TERMINAL VELOCITY	229
TERMINATOR -THE FUTUR SHOCK-	MF 329
TERRA NOVA	MF 319
TEKWAR	MF 299
TFX	MF 139
TFX EUROFIGHTER 2000	VF 319
THE 7TH GUEST	MF 129
THE 11TH HOUR	VF 299
THE CIVIL WAR	VF 359
THE DAEDALUS ENCOUNTER	VF 329
THE DARK EYE	VF 349
THE DIG	VF 375
THE HIVE -WIN 95-	MF 299
THEME HOSPITAL	**TEL**
THEME PARK	VF 119
THE ORION CONSPIRACY	VF 329
THE RAVEN PROJECT + TAPIS SOURIS	119
THE RISE & RULE OF ANCIENT EMPIRES	TEL
THIS MEANS WAR	VF 349
THORIN'S PASSAGE	VF 359
TIE FIGHTER COLLECTION	MF 349
TIME COMMANDO	TEL
TIME GATE - LE SECRET DU TEMPLIER-	VF 239
TILT	MF 259
TOP GUN -MICROPROSE-	MF 349
TOTAL MANIA	**TEL**
TRACK ATTACK	VF 299
TRANSPORT TYCOON	VF 129
TRANSPORT TYCOON DELUXE	VF 299
TRIVIAL PURSUIT	VF 289
TWISTED METAL	TEL
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 95-96	VF 289
ULTIMA 7 THE COMPLETE	MF 129
ULTIMA UNDERWORLD 1 + 2	MF 129
ULTIMATE DOOM	MF 259
ULTIMATE GAME COLLECTION	199
UNDER A KILLING MOON	VF 119
UNIVERSE	MF 119
URBAN RUNNER -LOST IN TOWN-	**VF 399**
VIRTUAL CHESS PLATINUM	VF 339
VIRTUAL KARTS -MICROPROSE-	VF 269
VIRTUAL POOL	MF 349
VIRTUAL SNOOKER	MF 389
VOODOO LOUNGE ROLLING STONES	MF 249
WARCRAFT II	VF 359
WARCRAFT II DATA	**VF* ou MF 169**
WARHAMMER -WIN 95-	VF 349
WARHAMMER DARK CRUSADERS	TEL
WARRIORS	VF 279
WAYNE GRETZKY & THE NHLPA ALL STARS	TEL
WEREWOLF VS COMANCHE	VF 379
WESTWOOD ANTHOLOGIE	VF 349
WETLANDS	MF 259
WHO SHOT JOHNNY ROCK	299
WING COMMANDER II	MF 119
WING COMMANDER 4	VF 419
WIPE OUT	MF 239
WITCHAVEN	MF 299
WITCHAVEN II	**MF 229**
WHITE LINE COMP.	**VF 269**
WOLFPACK	VF 119
WORLD RALLY FEVER	**vf 219**
WORMS	VF 279
WORMS REINFORCEMENT DATA	VF 129
XCOM -TERROR FROM THE DEEP-	VF 299
XENOPHAGE	**TEL**
X-WING COLLECTOR	MF 339
Z*	VF 299
ZEPHYR	MF 99
ZEPPELIN	299
ZIDANE FOOTBALL*	**VF 319**
ZONE RAIDERS	VF 289
ZOOP	MF 239
ZORK NEMESIS	**TEL**
ZORRO	MF 199

AMIGA

ALADDIN A1200	VF 129
ALIEN BREED 3D A1200	MF 249
HIRED GUNS	MF 59
INTERNATIONAL SENSIBLE SOCCER 94	MF 59
LE ROI LION A1200	VF 135
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 95-96	239
SPERIS LEGACY A1200	MF 239
SUPERSKIDMARKS	129
VIROCOP	MF 169
WAXWORKS	VF 89

DEMANDEZ LA LISTE DES DERNIERS JEUX AMIGA !!!

PC CD ROM CHARME

Réservé aux Adultes

ANGIE, INFIRMIERE DE NUIT *PC-MAC*	**VF 229**
ANAL ASIAN 2 *PC-MAC*	**MF 199**
BABES ILLUSTRATED *PC-MAC* (CDI A. MPEG)	**MF 199**
BAD GIRLS *PC-CD*	**169**
BETTY PAGE *PC-MAC*	**VF 269**
BIKES & BABES *PC-MAC*	**MF 239**
CYBER XPERIENCE *PC-CD MAC*	**MF 339**
CYBERIX PC-CD MAC	**VF 329**
DANGEROUS CURVES *PC-MAC*	**MF 239**
DAYDREAMS *PC-MAC*	**MF 199**
DEBORAH MANGA *PC-MAC*	**MF 309**
DIRTY DEBUTANTES	**TEL**
DIVA X ARIANA	**MF 299**
DRAGHIXA INTERACTIVE	**329**
EROTIKA MANGA *PC-CD*	**MF 339**
GIRLS ON GIRLS *PC-CD*	**169**
GIRLS WILL BE GIRLS *PC-MAC*	**159**
HARD SHOW GIRLS	**VF 219**
INTERVIEW DE PAULINE	**VF 299**
LATEX : THE GAME *PC-CD MAC*	**MF 339**
LA VILLA *PC-MAC*	**VF 299**
LES FILLES DE MIKE ANCHER *PC-MAC*	**MF 199**
LES FILLES DE ALDO BERGMAN *PC-MAC*	**MF 199**
MAD PARADOX	**MF 199**
MANGA TITS *PC-WIN- MAC*	**249**
MARBLE ANGELS *PC-WIN-*	**179**
NIPPON OBSESSIONS 2 *PC-MAC*	**MF 239**
OBSESSIONS CACHEES VIDEO	**MF 219**
ORIENTAL STARS	**TEL**
PARIS NU 1900 B.E. *PC-MAC*	**MF 339**
PARIS X 1900 B.E. *PC-MAC*	**MF 339**
PASSEPORT X ... BUDAPEST	**VF 249**
PET SHOP *PC-WIN-*	**249**
QUASIMODO	**MF 269**
SCANDAL *PC-WIN-*	**249**
SEYMORE'S 6 PACK	**TEL**
STRIP POKER PRO	**VF 259**
TABATHA INTERACTIVE *PC-MAC*	**299**
TABOO 12 *PC-MAC*	**MF 199**
VIRTUAL SEX SHOOT	**MF 279**
VIRTUAL VALERIE 2	**MF 289**
VIRTUALLY YOURS 2	**MF 249**
WET DREAMS	**MF 159**
ZARA WHITE DBLE XPERIENCE *PC-MAC*	**399**
ZARA WHITE -TEMPLE DE L'AMOUR-	**TEL**

EDUCATIFS ET CULTURELS

ANGLAIS + AVANCE CD PC	419
ANGLAIS + BUSINESS CD PC	419
ANGLAIS + CONFIRME CD PC	419
ANGLAIS + DEBUTANT CD PC	419
ANGLAIS + MOYEN CD PC	419
ATLAS DE L'EUROPE CD PC	299
CEZANNE CD PC MAC	129
CINEMANIA 95 CD PC	399
DICT. HACHETTE MULTIMEDIA CD PC	649
DIVINATION CD PC MAC	249
FRANCOIS MITTERAND 1916-96 CD PC	239
FOU DE FOOT CD PC	259
GRAND MUSEES D'EUROPE VOL. 1	299
GRAND MUSEES D'EUROPE VOL. 2	299
KIYEKO CD PC	259
LA CONQUETE DE L'ESPACE CD PC	299
LES FABLES DE LA FONTAINE CD PC MAC	319
PARIS CD PC	299
SIM TOWN -WINDOWS- CD PC	289
TUNELAND CD PC	269
ULYSSE CD PC MAC	259
VAN GOGH CD PC	149

ACCESSOIRES & MULTIMEDIA PC

GRAVIS JOYSTICK IBM FIREBIRD	439
GRAVIS JOYSTICK IBM PRO	259
GRAVIS GAMEPAD IBM PC	179
GRAVIS ELIMINATOR GAME CARD IBM PC	199
GRAVIS FLICHTSTICK PHOENIX	799
MANETTE FLIGHT CONTROL PC	569
MANETTE DE GAZ WEAPON CONTROL PC	899
VOLANT DIGITAL & ANALOGUE PC	699
VOLANT FORMULA T2 -THRUSTMASTER-	1149
ACM GAME CARD THRUSTMASTER	279
RUDDER CONTROL SYSTEM -THRUSTMASTER-	899
XL ACTION CONTROLEUR -THRUSTMASTER-	239

RCS PONTOISE B 393 461 082

MF = MANUEL EN FRANCAIS - VF = VERSION EN FRANCAIS
* LOGICIEL PAS ENCORE DISPONIBLE A LA DATE D'IMPRESSION

En cas d'article défectueux, échange immédiat. Ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles et susceptibles de modifications. Tous les prix sont indiqués T.T.C.

BON DE COMMANDE à expédier à Wial France S.A.R.L., B.P. 33, 95502 Gonesse Cedex

…tres	Qte	Prix	Montant
…OTRE MATERIEL DE JEUX :		Port 31 F	
		Total	

…RAIS DE PORT **France : 31 F ⟶ Livraison 24/48 h**

…OM + CEE + Suisse : 69 F TOM : 99 F (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

Pour toute commande au-delà de 800F
PORT GRATUIT en France (uniquement pour logiciels)

*Ou commande sur papier libre

Commandez* par téléphone (1) 39 87 09 90 ou fax (1) 39 85 88 80

OUI Cochez si vous êtes présent à cette adresse tous les jours entre 8 h et 12 h → pour livraison en 24 h par Jet Services

Nom...

Adresse...

....Tél :..

Code postal..........................Ville ....

❑ Je certifie être majeur (signature obligatoire pour l'achat de CD ROM Charme)

Règlement :

❑ Je joins un mandat lettre ou chèque (paiement de l'étranger seulement par Euro-chèque ou mandat international)

❑ Je préfère payer au facteur à réception (en rajoutant 35F au frais de port) pour frais de contre remboursement

❑ Je paie par CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I

Date d'expiration :......./....... Signature obligatoire..............................

GEN 4 07/96

Le futur

Dragonstrike, Eye of the Beholder ou Battletech : The Crescent Hakw's revenge ont marqué toute une génération de joueurs. Hier vous avez vibré avec Lands of Lore, Dune 2 ou Command & Conquer. Accrochez-vous car voici les jeux qui vous achèveront demain !

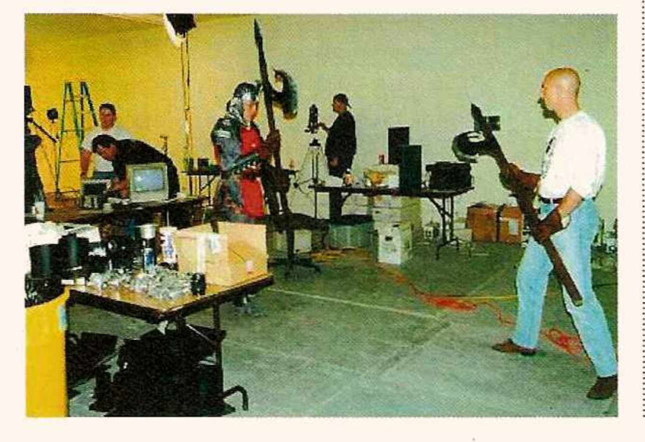
Blade Runner

Cela fait déjà plus de six mois que c'est officiel, mais le produit est annoncé pour fin 97, alors on aura le temps de vous en reparler. Pour l'instant, assez peu d'informations ont filtrées à propos du produit, mais on peut cependant vous dire qu'il s'agit d'un jeu d'aventure, qui selon Louis Castle, vice president de Westwood Studios, sortira des normes actuelles en matière d'aventure. Nous avons tout de même pu entr'apercevoir quelques dessins conceptuels et une présentation cinématique de quelques secondes. Comme tout les autres spectateurs, ils nous a fallu un bon moment avant de réaliser qu'il s'agissait d'un jeu vidéo et non pas d'extraits inédits du film ! ■

C & C Win 95 et Mac

Et oui, vous l'aviez demandé et ils l'ont fait ! Suite aux seules critiques faites à C & C, concernant bien sûr les graphismes, Westwood prépare pour la rentrée, une version Windows 95, entièrement en SVGA, avec en plus quelques nouveautés qui changent beaucoup de choses. Tout d'abord, le jeu intégrera une option Internet, pour jouer directement avec des amis via votre modem, sur le Net. Il suffira de connaître l'adresse IP de votre correspondant et voilà, le tour sera joué !
La résolution SVGA signifiera surtout des graphismes plus fins, mais l'autre surprise viendra de l'intelligence artificielle des troupes gérées par l'ordinateur, largement améliorée. Autant dire tout de suite que cela soit du côté GDI ou NOD, vous allez en baver ! ■

Pour Lands of Lore 2, Kane (chef de projet sur C&C) n'hésite pas à participer activement aux ▼ répétitions.



C & C 2 : Tiberian Sun

Même si pour l'instant, nous n'avons pu voir grand-chose sur ce qu'on peut véritablement appeler C & C 2, il semblerait cependant (et contrairement à certaines rumeurs faisant état d'un Command & Conquer en 3D), qu'il s'agisse d'un nouveau jeu de stratégie, intégrant les toutes dernière idées et technologies développées par Westwood. Des sprites plus gros, sûrement des zooms, les options réseaux permettant de jouer aussi bien en local que via Internet, sans avoir besoin de passer par un serveur dédié et donc souvent payant... Il faudra tout de même attendre 97 pour avoir une confirmation ! ■

Tout en chiffres

Westwood Studios est constitué d'environ cent quinze personnes, réparties sur environ 10 000 m2. Au niveau du matériel, préparez-vous à un choc : 320 ordinateurs, essentiellement des Pentium 90 ou 166 Mhz, avec au minimum 32 Mo de Ram, sans parler de quelques Deck Alpha pour le calcul des images de synthèses et cinq stations Silicon Graphics (deux Indigo, deux Extreme et un Maximum Impact). Ayant repris un ancien bâtiment de l'aérospatiale américaine, les bureaux ultra-modernes ont été entièrement recablés, (environ 70 kms de câblages optiques). Maintenant, chaque bureau est doté de six prises (Ethernet, Internet, etc.) chacune pouvant supporter des débits de 10 à 100 MegaOctets/secondes, ce qui signifie des possibilités de téléconférence. Au niveau réseau toujours, il y a sept serveurs, chacun avec 4 processeurs Pentium 166 Mhz, 2 bus PCI, 1 GigaOctets de Ram, et des disques durs allant de 40 à 180 GigaOctets ! En tout, dans la société, il y a 580 Giga Octets de supports magnétiques (comprenez des disques durs) et 1,5 TeraOctets (soit 1 500 GigaOctets) en support optiques ! Le serveur dédié aux calculs des images est constitué de 92 machines, de simples Pentium 90 avec



128 Mo de Ram jusqu'à 15 Duo Pentium Pro à 200 Mhz, sans oublier les Deck Alpha à 300 Mhz déjà cités. Ainsi, un graphiste qui commence chez Westwood, se retrouve actuellement avec sur son bureau un Duo Pentium Pro à 200 Mhz avec 128 Mo de Ram, plus un Pentium 90 ou 166 avec 64 Mo de Ram, les animateurs ayant en plus une troisième machine du même genre pour ce qui est Lightwave, 3D Studio Max, etc. Trois personnes sont aussi employées à plein temps juste pour la maintenance et la mise à niveau perpétuelle du matériel. Et ce matos de folie leur suffit à peine pour les développements actuels ! Très proche des différents constructeurs de hardware, Westwood est par exemple bêta-testeur des nouveaux Pentium 8 d'Intel, cadencés en Gigahertz et non plus en Megahertz, annoncés d'ici deux ans ! Au niveau de la création outre le véritable plateau de cinéma, il faut savoir que tous les musiques et sons sont générés en 44 Khz, soit la qualité laser. Vous n'en pouvez plus ? Nous non plus et en rentrant, j'ai pleuré comme une madeleine devant mon malheureux Pentium 120 avec ses ridicules 16 Mo de Ram. ■

Secret Défense

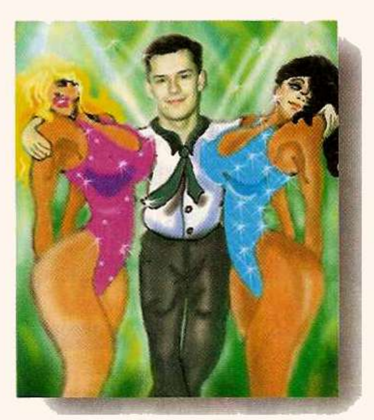
En plus de tous ces titres, annoncés officiellement, il y aurait bien sûr les projets en cours de développement dans les recoins du bâtiments, de nombreux bureaux étant restés clos devant nos yeux exorbités. En tout cas, il semble surprenant que mise à part Blade Runner, il n'y ait pas d'autres projets de jeux d'aventures. Quant à l'utilisation du nouveau moteur de C & C et de Red Alert pour d'autres jeux de stratégie, sur d'autres thèmes, une question sur ce sujet nous a valu un grand sourire et une réponse plutôt évasive... ■



TOP DU MOIS		ÉRIC	FRÉDÉRIC	DIDIER	OLIVIER
GRAND PRIX 2	OR	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★
AH-64D LONGBOW	OR	★★★★	★★★★★	-	★★★
SPACE HULK	HIT	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★
KICK OFF'96	HIT	-	★★★	-	★★★★
L'ENTRAÎNEUR	HIT	-	★★	-	★★
MEGARACE 2	HIT	★★★	★★★	★★★	★★
EARTHWORM JIM 2	HIT	★★★	-	★★★★	★★★
RETURN FIRE	HIT	★★★	★★	★★★	★★
DEADLINE	HIT	★★★	★★★	★★★	★★★★
FIRE FIGHT	HIT	★★	★★★	-	★★★★
EURO 96	HIT	★★	★★	-	★★
URBAN RUNNER	HIT	★★★	-	★★★	★★
SHELLSHOCK	HIT	★★★	-	★★★	★
CYBERSTORM	HIT	★★★★	★★★	-	-
OFFENSIVE		★★	★★	★★	★★
ZIDANE FOOTBALL		★	★	-	★

LA RÉDAC EN FOLIE

Ce mois-ci, l'activité de la rédac fut une fois de plus frénétique, avec en particulier une semaine harassante passée sous le soleil californien. Dur.

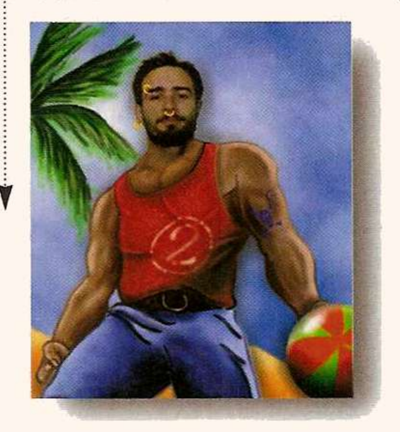


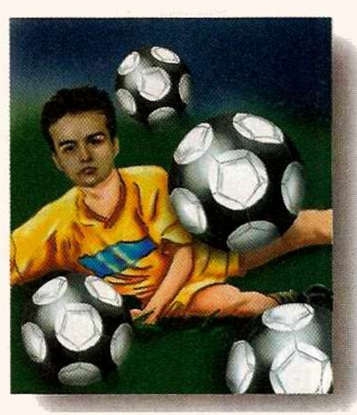
Stéphane Lavoisard,
chasseur de stands

Comme d'habitude, Stéphane a passé la semaine de l'E3 à parcourir le salon en long, en large et en travers au pas de course. Toujours à la recherche de l'information avec un grand C, il a tenté d'élucider la question que tous les lecteurs se posaient : quel était l'éditeur proposant le plus de filles dénudées ? Pour vérifier l'information, il a aussi tenu à se faire photographier avec celles qu'il « interviewait », pour étoffer un press-book déjà bien chargé... Bien qu'il passe son temps à le feuilleter avec émotion, il arrive encore à jouer à Duke 3D et GP2.

Éric Ernaux,
joue les virils

Malgré ses apparences d'intellectuel, Éric ne semble pas rechigner à soigner son image. Ainsi, lors de son séjour aux States, une de ses principales préoccupations (à part reluquer les filles dans les bars topless) fut de trouver un tatoueur pour se faire imprimer sur la peau des images exotiques. Ça lui a tellement plu qu'Olivier a dû l'enfermer à l'hôtel pour qu'il ne se mette pas aussi au piercing ! Depuis son retour à la rédac, tout le monde l'appelle Rrrico (avec le « r » roulé) le macho, et il tente de refaire, sans espoir, son image en jouant à Duke 3D et GP2.





Cédric Gasperini,
la passoire

Ce mois-ci, quelle ne fut pas la joie de Cédric en apprenant qu'il était promu « testeur officiel » des jeux de foot pour l'Euro 96 ! Lui qui adore le sport, il s'est alors lancé au cœur de l'action les crampons devant. Manque de chance, il a dû tester les softs à la rédac, sous les commentaires éclairés d'Éric et de Fred. Après quelques heures de jeu et aucun but marqué, le nombre impressionnant de cartons rouges que ses équipes ont récolté semblait révéler une légère perte de concentration... Malgré tout, il persiste et signe en jouant à Kick Off'3 et Duke 3D.

…PHANE	RÉDAC GEN4	Page
★★★★	★★★★★	P 102
-	★★★★★	P 110
★★★	★★★★	P 126
-	★★★★	P 136
-	★★★★	P 142
★★	★★★	P 118
★★★★	★★★	P 148
★★★	★★★	P 124
-	★★★	P 146
★★★	★★★	P 150
★★	★★★	P 138
-	★★★	P 130
-	★★★	P 152
-	★★★	P 144
-	★★	P 122
-	★★	P 140



Cette rubrique vous est présentée en partenariat avec les magasins Boulanger.

TOP JEUX DE RÔLE

N° 83	Stonekeep	Interplay	★★★★
N° 83	Entomorph	S.S.I.	★★★
N° 84	Anvil Of Dawn	New World Comp.	★★
N° 82	Thunderscape	S.S.I.	★★
N° 80	Dungeon Master 2	Interplay	★

TOP SIMULATION

N° 90	AH-64D Longbow	E. A./Jane's	★★★★★
N° 87	Warbirds	I. Creations	★★★★★
N° 82	EF 2000	Ocean	★★★★★
N° 80	Mechwarrior 2	Activision	★★★★
N° 88	ATF	Electronic Arts	★★★

TOP STRATÉGIE

N° 88	Civilization 2	Microprose	★★★★★
N° 85	Warhammer Battle	Mindscape	★★★★★
N° 84	Warcraft 2	Blizzard	★★★★★
N° 83	Steel Panthers	SSI	★★★★★
N° 80	Command & Conquer	Virgin I.E.	★★★★★

TOP ACTION

N° 87	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★★★
N° 86	Wing Commander IV	E. A. /Origin	★★★★★
N° 83	Rayman	Ubi Soft	★★★★★
N° 82	Worms	Ocean	★★★★★
N° 79	Hi-Octane	Electronic Arts	★★★★★

TOP SPORT

N° 90	Grand Prix 2	Microprose	★★★★★
N° 82	Destruction Derby	Psygnosis	★★★★★
N° 81	The Need For Speed	Electronic Arts	★★★★★
N° 90	Kick Off'96	Anco	★★★★
N° 90	L'Entraîneur	Domark	★★★★

TOP AVENTURE

N° 87	Chronomaster	US Gold	★★★★★
N° 86	The Dark Eye	Warner I. E.	★★★★★
N° 85	The Beast Within	Sierra	★★★★★
N° 85	Les Guignols	Canal +	★★★★★
N° 83	The Dig	LucasArts	★★★★★

Une nouvelle notation est une mini-révolution, surtout lorsqu'il s'agit de passer d'un système de pourcentages à un système d'étoiles. Dorénavant, dès qu'un jeu a des étoiles, il est considéré comme « valable » par la rédaction. Par contre, s'il a une bombe, vous pouvez oublier le produit… Pour vous y retrouver, voici une équivalence approximative étoiles/pourcentages :

- Bombe : Moins de 50 % ....À oublier
- ★ : De 50 à 69 % ....Faut voir…
- ★★ : De 70 à 79 % ....Pas mal
- ★★★ : De 80 à 84 % ....Bon
- ★★★★ : De 85 à 89 % ....Très bon
- ★★★★★ : De 90 à 94 % ....Excellent
- ★★★★★★ : Plus de 95 % ....Mythique

Frédéric Marié,
le simuleux

Confronté à une simu, Fred perd tout contact avec le réel. Dans ce cas, nous avons un mot d'ordre : attendre que ça se passe par crainte d'une crise plus aiguë. Ainsi, personne n'a fait la moindre remarque lorsqu'il a revêtu une combinaison ignifugée (un jogging bourré de papier alu) pour tester GP2. Nos efforts ont pourtant été vains. Lorsqu'il a découvert que ses pieds n'atteignaient pas les pédales du T2-Thrustmaster, il a hurlé « arrrgh, je ne suis pas Damon Hill » et s'est jeté contre un mur à 240 km/h. Interné depuis, il joue à GP2 et à Longbow sous surveillance.



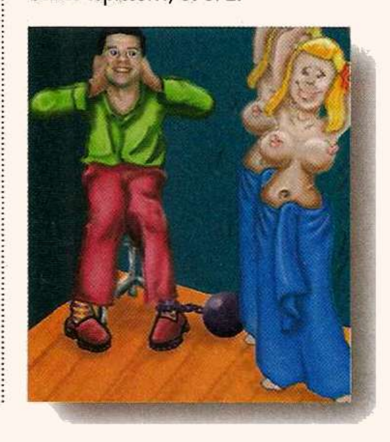


Olivier Canou,
l'insomniaque

Olivier, obligé de partager sa chambre d'hôtel pendant l'E3 avec Gilles, rédac chef de *CD Consoles*, a passé des nuits blanches à cause des ronflements de ce dernier. Pour résister à des envies de meurtre, il se levait et mâchonnait rageusement des pancakes à la chaîne… Revenu à Paris, il s'est lâchement vengé sur Gilles, qui partage aussi le même bureau, en parsemant sa chaise et son ordinateur de miettes de pancake, lui demandant vicieusement toutes les deux minutes s'il n'en voulait pas un bout. Enfin repu, Olivier passe son temps sur Duke 3D et GP2.

Didier Latil,
à son corps défendant

Quand elle avait fini sa journée de récolte de bises et parfois de dossiers de presse sur le salon, la fine équipe de Gen4 passait ses nuits à écumer les boîtes topless les plus chaudes de Los Angeles. Sauf Saint Didier, qui prétend ne s'être laissé entraîner dans cette aventure qu'à son corps défendant. Et c'était aussi contre son gré qu'il passait ses nuits à baver, les yeux écarquillés sur les formes voluptueuses des filles qui se trémoussaient devant son nez… Pour oublier ce cauchemar, Didier joue comme un fou à Duke 3D (dans les boîtes topless…) et GP2.

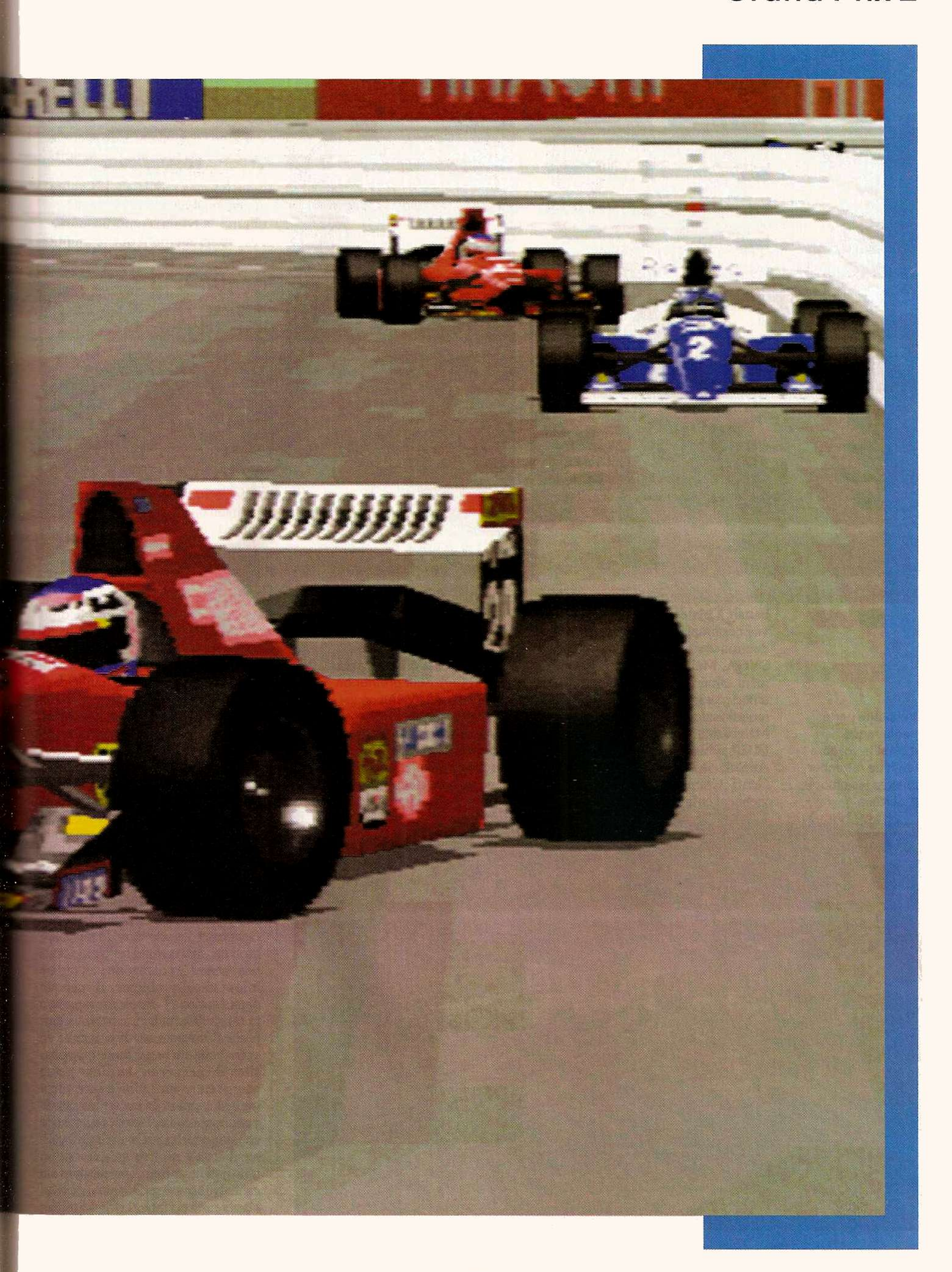


Grand Prix 2
Enfin !

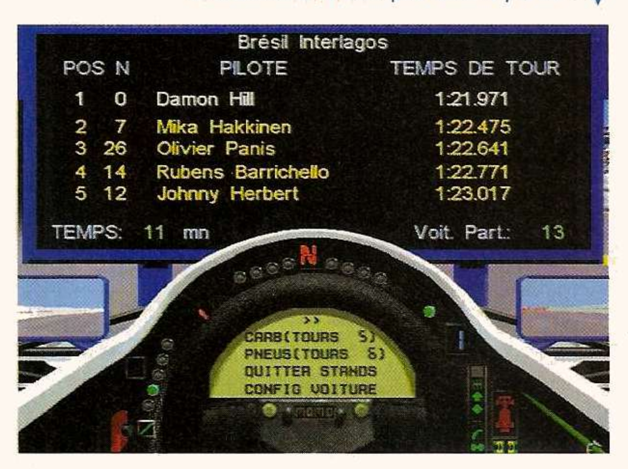


FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **MICROPROSE.**
GENRE : **SIMULATION.**
DATE DE SORTIE : **DISPONIBLE.**
PRIX : **ENVIRON 370 F.**
CONFIG. MINI. : **486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.**

Quatre ans ! Quatre ans que l'on attendait le digne successeur de F1 Grand Prix ! Et pour faire durer la torture, Geoff Crammond nous a fait mariner plus de six mois, de retards en retards… Mais cette fois on le tient et ça valait la peine d'attendre.



Premier temps aux qualifications ! Mais bon, les meilleurs ne sont pas encore partis...



LES AMATEURS de simulation se souviendront probablement de F1GP comme un jeu à part. En effet, il est encore aujourd'hui le seul simulateur de F1 sur PC ! Il nous avait ébloui sur 386 ; donnait toute sa mesure sur 486, et certains irréductibles s'éclataient encore tout récemment sur Pentium ! Bien sûr d'autres softs concurrents, comme Indycar et Nascar Racing le battait à plate couture du point de vue des graphismes, grâce à l'introduction de textures et ensuite du SVGA. Mais ces courses typiquement américaines prenaient une teinte plutôt pâlotte face à l'aura internationale du championnat de F1. Malgré tout, il était grand temps que F1GP subisse un sérieux lifting... Alléluia, le roi est mort, vive le roi ! Geoff Crammond et son équipe viennent enfin de donner la dernière



Par moment, il ne faut pas hésiter à rester très très près d'une autre voiture pour profiter de son aspiration. (VGA)

touche à son digne successeur, j'ai nommé GP2 ! D'accord, il ne se sont pas cassés pour le titre du soft, mais on ne peut pas leur reprocher de tirer parti au maximum de la renommée de son grand frère. Plongeons maintenant dans l'univers de la Formule 1, tel que Microprose a tenté de nous le restituer.

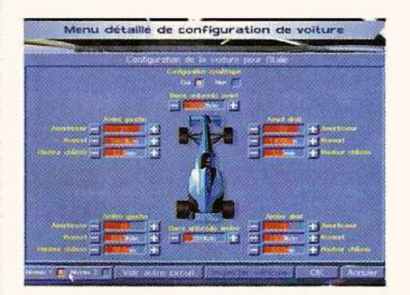
Réalisme total

Contrairement à F1GP, Microprose a cette fois réussi à obtenir le droit d'utiliser les véritables noms et couleurs des écuries et des pilotes. Dans la première version, les concepteurs avaient fourni une feuille dans le manuel pour que les joueurs pointilleux puissent le faire eux-mêmes ! Aujourd'hui, les voitures comme les bords de piste se retrouvent agrémentées de toutes les couleurs chamarrées de la pub. Par contre, au niveau de l'actualité, il faudra repasser, car bien que le jeu sorte en 96, il était prévu pour 95, et se basait sur le championnat de 94 ! Heureusement, les noms des écuries et des pilotes peuvent être modifiés, et comme on est vachement gentils, on vous a fait un petit tableau récapitulatif des équipes et des pilotes de la saison 96 (voir encadré en fin d'article), si vous vous sentez le courage de tout mettre à jour. Seul problème, il manque deux écuries à l'appel, par rapport à la saison 94, mais rien ne vous empêche d'inventer la vôtre, et celle de votre belle-mère par la même occasion. De même, en vue d'une petite course entre amis, l'idée vous vient immédiatement de mettre le nom de vos copains à la place des pilotes de chaque écurie, mais malheureusement le jeu n'offre qu'une option multijoueur à deux par modem ou câble Null-modem. En plus, celle-ci s'avère d'un intérêt très limitée, puisque chacun conduit à son tour,

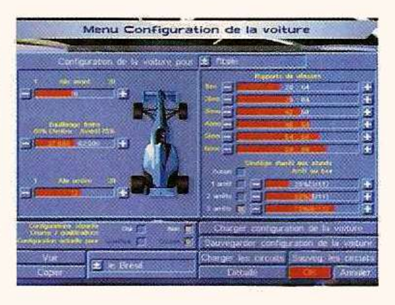
Une petite perte d'adhérence... et c'est le vol libre ! Avant de retomber, admirez les ombres portées.



Histoires de chiffres



Voici les trois niveaux de réglage de la voiture proposé par le soft. Aux niveaux les plus pointus, vous pouvez régler la hauteur de la caisse, les stabilisateurs, les différents types d'amortisseurs, etc. Heureusement que le manuel explique tout ça très bien !









◀ Décidément les bacs à sable en bout de virage semblent très prisés par les pilotes... et par moi surtout. (VGA)

L'arrêt aux stands est un moment crucial de la course. Vous pouvez préparer votre stratégie avant la course. ▼



◀ Oulà ! La moindre petite faute de pilotage, et on se retrouve dans le bac à sable. (VGA)

pendant que l'autre reste en spectateur. C'est sans doute la seule grosse déception que procure le jeu, puisque finalement (à ce niveau-là) il n'offre rien de plus que F1GP. Hep, Monsieur Crammond, un add-on permettant de jouer jusqu'à 26 en réseau, on n'aurait pas craché dessus !

Sinon, que de choix !

Les habitués de F1GP retrouveront la même structure de base au niveau des menus. Dans un premier temps, si vous êtes du genre pressés, vous pourrez effectuer une « course rapide », qui vous jettera sans préavis au volant de votre voiture pour une durée de course que vous aurez sélectionné vous-même. À cet instant, à moins d'être un passionné de F1 et de connaître le tracé de tous les circuits par cœur, votre enthousiasme risque de prendre une sérieuse baffe, à moins que vous aimiez les scénarios catastrophe ! Aussitôt, vous penserez à vous rabattre sur les courses d'entraînement, et comme ça, vous pourrez apprendre les finesses de chaque circuit sans causer de carambolages à répétition, puisque vous serez tout seul en piste. Le moment est aussi propice pour considérer les aides à la conduite qui vous sont offertes : vous pouvez opter pour un changement de vitesse automatique si vous avez tendance à oublier de passer les rapports au bon moment. La correction de dérapage automatique vous remet dans le bon sens si jamais vous sortez de la piste. Indispensable dans un premier temps, le mode indestructible vous permettra ▶

Du Grand Prix du Brésil d'Interlagos au Grand Prix d'Australie d'Adelaïde, 16 circuits plus tortueux les uns que les autres vous attendent !



▲ Monaco, Principauté de.




▲ Ti Aida, Japon.



▲ Magny-Cours, France.



▲ Silverstone, Angleterre.

Le départ du Grand Prix de Monaco est toujours impressionnant… et souvent catastrophique !



Comme vous le voyez, vous ne serez pas le seul à faire des erreurs de pilotage. Quelque part, ça rassure…

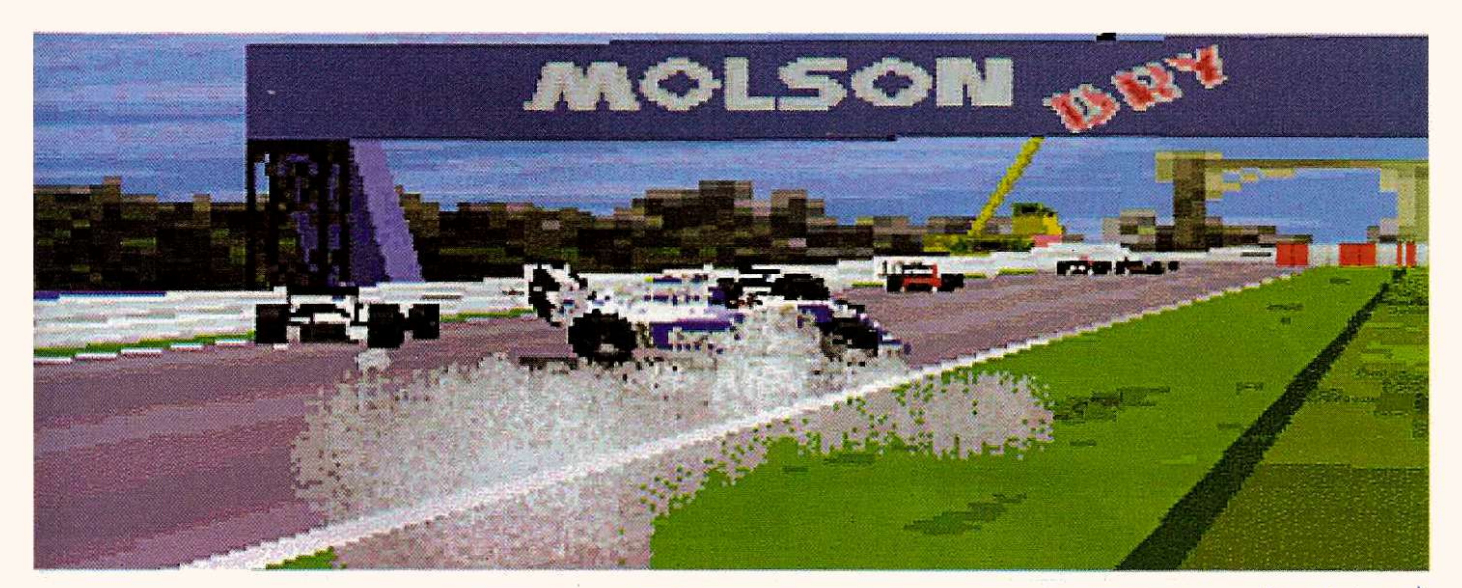
de sortir votre voiture indemne des crashs les plus spectaculaires. Notez quand même qu'en mode normal le jeu vous pardonnera bien des petites touchettes, ce qui n'était pas vraiment le cas dans F1GP. Enfin, vous pourrez aussi activer une ligne vous indiquant la trajectoire idéale sur le circuit, un indicateur de vitesse suggérée, et une fonction antipatinage pour mieux coller à la route. Vous pourrez activer ou désactiver toutes ses options à tout moment sur la piste, en sachant quand même que plus le niveau de difficulté est élevé, plus le nombre d'options disponibles est restreint. Le niveau de difficulté, justement paraît largement plus relevé que dans F1GP : vous avez le choix entre novice, amateur, semi pro, pro, et champion, mais dès le niveau amateur les autres pilotes vous mettront dans le vent à la moindre faute de pilotage ! Enfin, le moment est venu de vous mesurer à eux, une fois que votre conduite se trouve plus assurée. Une « course hors-championnat » vous donnera un avant-goût du déroulement normal d'une saison de Grand Prix sur le circuit de votre choix, avec ses séances d'essai, ses qualifications, et enfin la course elle-même. Après quelques courses, vous vous sentirez peut-être enfin prêt pour une saison complète, et là, les choses sérieuses commencent, avec un enchaînement de 16 circuits aux tracés fidèles aux originaux, et possédant chacun des particularités et des pièges à connaître parfaitement.

La course par étapes

Mais avant de lancer votre bolide sur la piste, assurez-vous que votre ordinateur soit prêt à supporter le choc ! GP2 ne s'adresse pas aux petits systèmes, et il faut un Pentium 90 au minimum pour commencer (et seulement commencer) à profiter du mode SVGA (voir encadré). Le mode VGA peut accommoder les machines moins puissantes, mais dans ce mode les couleurs paraissent étrangement ternes, et les contours rendent un effet de flou assez désagréable. Certains préféreront quand même ce mode pour obtenir un effet de vitesse accru. Mais bon, vous voilà enfin sur la piste, prêt à effectuer votre première séance d'essais libres pour tenter d'apprivoiser ce nouveau circuit. Et là on retrouve avec bonheur les mêmes sensations que dans F1GP, avec les petits détails qui tuent en plus ! La voiture réagit toujours

Pour une fois, je me tire indemne d'un carambolage. Le drapeau vert m'indique que je peux remettre les gaz. (VGA)





Ça y est, je me suis encore planté… et cette fois, en pleine ligne droite ! (VGA)

aussi précisément dans les virages, sans cet effet de « turbo-savonnette » qui rend les voitures d'Indycar si difficiles à contrôler dans les courbes. Votre voiture épouse tous les reliefs du terrain, y compris les vibreurs, qui déclenchent en plus un grondement caractéristique à gauche ou à droite selon la roue passant dessus ! Si par malheur vous terminez un virage dans un bac à sable, votre voiture se secoue dans tous les sens tandis que vous dégagez des nuages de poussière impressionnants en tentant de regagner la piste. À pleine vitesse, les voitures dégagent des étincelles lorsque leur caisse touche le sol et leurs pneus dégageant de la fumée tandis qu'ils recherchent leur adhérence. Il se peut même que les moteurs cassent et là, je ne vous parle même pas de la visibilité lorsque vous êtes derrière une bagnole qui crache un énorme panache de fumée blanche. Rien, au niveau graphique et sonore, ne nous a été épargné, et l'immersion dans l'ambiance de la F1 est totale ! On peut juste regretter quelques bugs qui dans la version testée (probablement finale) apparaissaient au niveau de l'affichage, mais ils restent rares et ne gâchent pas l'impression générale. Bien sûr, on préférerait que tout soit parfait !

Des réglages au millimètre

Une fois que vous pensez connaître le tracé du circuit sur le bout de vos pneus, le moment est venu de passer aux premières qualifications, histoire de vous frotter aux temps des meilleurs pilotes du monde. Après la sortie des stands, exécutez un tour tout en douceur pour chauffer votre moteur et vos pneus sans en user la gomme et ensuite lancez-vous, tous pistons rugissants, pour tenter d'arracher la pole position ! À la fin de la séance, vous ne serez peut-être pas entièrement satisfait des performances de votre voiture. C'est le moment de mettre les mains dans le cambouis virtuel, lors de la seconde séance d'essais libres. Comme dans F1GP, vous pouvez dans un premier temps régler l'équilibrage des freins et surtout la taille des pignons pour les rapports de vitesses, qui vous permettront d'obtenir selon le circuit une



Pour éviter les catastrophes, la vitesse est limitée dans les stands depuis 94.

Comme à la télé !

Vous pouvez à tout moment passer les 20 dernières secondes de la course en mode replay. Le choix de « caméras embarquées », en particulier, est très impressionnant. Vous pourrez même admirer la tête des pilotes se pencher dans les virages !









Question de puissance

Selon votre ordinateur, vous ne serez pas capable d'afficher la même résolution ou niveau de détail. Voici quelques exemples qui devraient vous donner une petite idée de ce qui vous attend.

▲ SVGA, plein détail : Pentium 300 de l'an 2000.



▲ VGA, plein détail : DX4-100.



▲ SVGA, peu de détails : Pentium 90.



À l'arrivée sur le ▶ circuit d'Imola, Grand Prix d'Italie. Pour un peu je finissais second ! (VGA)

▶ voiture plus nerveuse ou dotée d'une plus grande vitesse de pointe. Ensuite, vous aurez à régler la hauteur de vos ailerons avant et arrière par rapport au sol, sachant que plus ils sont hauts plus vous irez vite, mais ceci au dépend de votre tenue de route. Si cela ne vous suffit pas, vous pourrez alors trifouiller encore plus profondément dans les entrailles de votre F1, et effectuer des réglages qui n'ont rien à envier à Nascar Racing (voir



▲ Le nuage de fumée que lâche cette voiture indique que son moteur a comme un petit problème... (VGA)

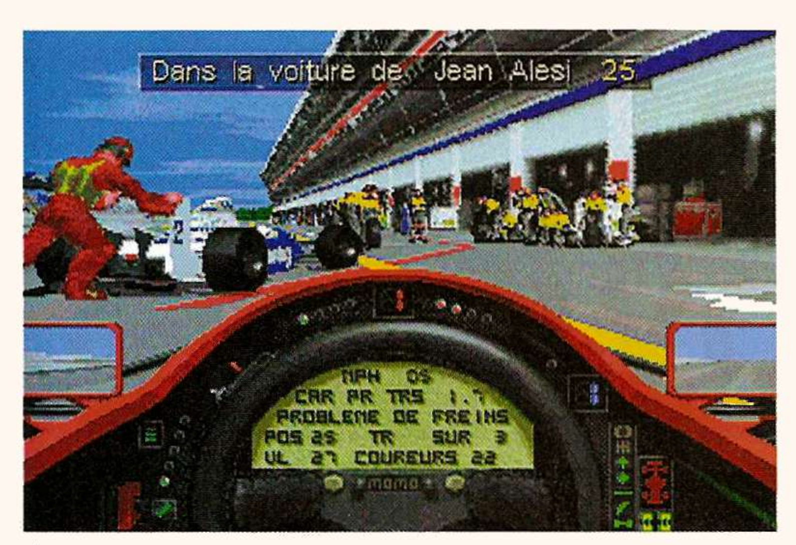
encadré) ! Il ne reste alors plus qu'à mettre vos choix à l'épreuve de la séance de qualification du samedi.

La course dans les règles

Vous pourrez bien sûr sauvegarder vos réglages pour chaque circuit, mais gardez en tête qu'une course ne ressemble jamais à une autre, et qu'un petit réglage de dernière minute lors des tours de chauffe précédant la course peut faire la différence ! Apparemment, la conduite par temps de pluie n'a une fois de plus pas été implémentée, malgré les promesses de Microprose. En tout cas, pendant le test je n'ai pas eu le bonheur de voir la moindre goutte ! Espérons qu'un championnat complet me fasse un jour mentir... Enfin, vous enfilez votre combinaison, baissez la visière de votre casque, et attendez avec un mélange d'anxiété et d'excitation le signal du départ. Lors de la course, tout peut arriver, et en particulier des pannes en tout genre, si vous en activez l'option : des problèmes de suspension, de moteur, transmission, de freins ou de circuits électriques peuvent alors survenir à tout moment, ainsi que des fuites d'eau et d'huile ou des crevaisons. Le plus spectaculaire reste la crevaison lente, qui rend peu à peu votre tenue de route incontrôlable, et vous enverra dans le décor si vous ne vous en apercevez pas à



▲ Coucou Maman, c'est moi, comme à la télé, mais sans les commentaires débiles !



▲ C'est quand même vexant d'avoir à pousser un tel bolide jusqu'aux stands ! (VGA)



Lors des passages (nombreux !) ▲ dans les bacs à sable, la voiture est presque incontrôlable et dégage une poussière monstrueuse ! (VGA)

temps ! Bref, si vous le souhaitez, rien ne vous sera épargné, ainsi qu'à vos concurrents, qui souffriront des mêmes problèmes. Vous aurez à observer un code de bonne conduite lors de la course : conduisez comme un sauvage, et vous serez probablement pénalisé. Déjà, le programme limite automatiquement votre vitesse au passage des stands, comme cela était stipulé dans la nouvelle réglementation de 94. Si le drapeau jaune signalant un accident est agité devant vous, vous devrez penser à ralentir et ne pas dépasser de concurrents. On vous l'a dit, on vous le répète, tout est conforme à la réalité ! Vous vous en rendez compte maintenant, longue est la route qui vous mènera au drapeau à damier, et vous devrez relever le magnifique challenge que vous offre GP2 avant de pouvoir enfin déboucher le champagne ! ■

Frédéric Marié

Le contre-avis d'Olivier

La vache.... Dès les premiers tours de roue, on avait tous compris que GP2 était une bombe. Certes en SVGA, il faut désactiver le ciel sur un P120 pour que cela reste très fluide, mais c'est vraiment autre chose comparé aux différents jeux de F1 que j'ai eu l'occasion de voir. C'est sublime et pour peu que vous ayez une machine puissante, vous vous devez d'acheter cette merveille qui va rapidement devenir une référence du genre. Seul regret : pas de réseau. Espérons que cet oubli sera rapidement réparé par un patch...

INTÉRÊT: ★★★★★

L'avis de Fred



On peut reprocher à GP2 le manque d'options multijoueur, et quelques bugs d'affichage si on veut se montrer tatillon. Mais l'ajout de graphismes SVGA et l'amélioration de la réalisation fait l'effet d'un véritable bain de jouvence pour un F1GP vraiment vieillissant. Même Nascar Racing ne peut espérer lui faire de l'ombre, vu le manque d'impact des courses de Nascar auprès du public européen. Mais avant tout, GP2 reste une simulation exigeante et passionnante à jouer, et rien que pour ça il n'est pas encore près d'être détrôné !

Championnat de F1 96

FERRARI
01 Michael Schumacher 02 Eddie Irvine

BENETTON-RENAULT
03 Jean Alesi 04 Gerhard Berger

WILLIAMS-RENAULT
05 Damon Hill 06 Jacques Villeneuve

MCLAREN-MERCEDES
07 Mika Hakkinen 08 David Coulthard

LIGIER-MÜGEN-HONDA
09 Olivier Panis 10 Pedro Diniz

JORDAN-PEUGEOT
11 Rubens Barichello 12 Martin Brundle

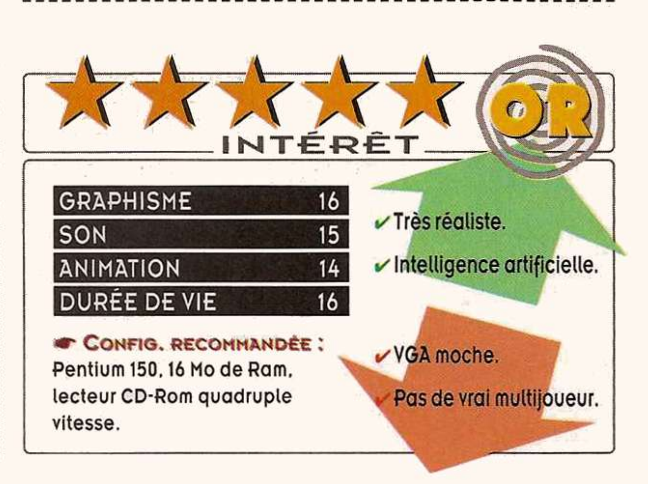
SAUBER-FORD
14 Johnny Herbert 15 Heinz-Harald Frentzen

ARROWS-HART
16 Jos Verstappen 17 Ricardo Rosset

TYRRELL-YAMAHA
18 Ukyo Katayama 19 Mika Salo

MINARDI-FORD
20 Pedro Lamy 21 Giancarlo Fisichella

FORTI-FORD
22 Andrea Montermini 23 Luca Badoer



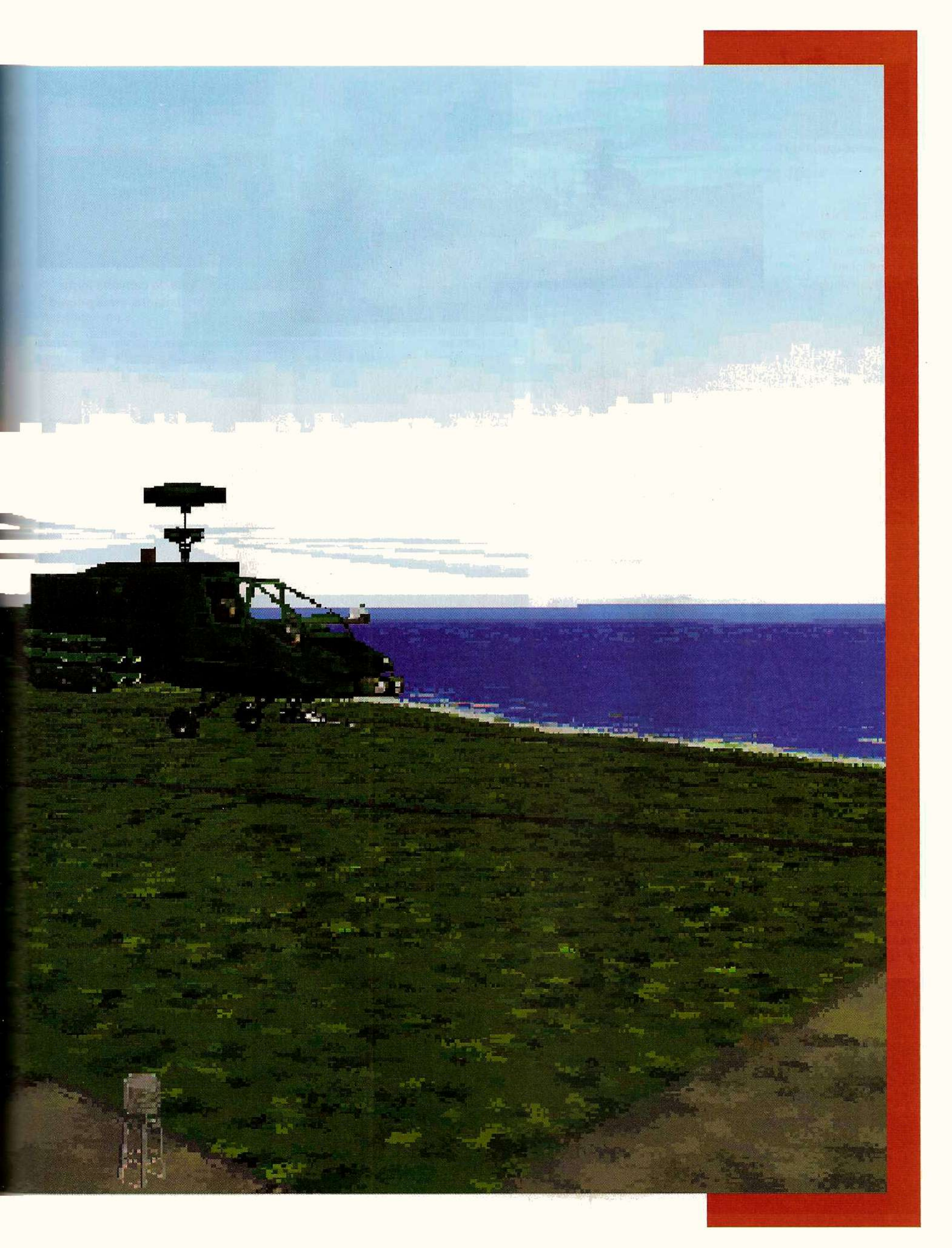
AH-64D Longbow

La simu prend du relief

FORMAT : PC CD-ROM.
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS.
GENRE : SIMULATION.
DATE DE SORTIE : DISPONIBLE.
PRIX : ENVIRON 370 F.
CONFIG. MINI. : 486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.



Après Advanced Tactical Fighters, le label Jane's d'Electronic Arts sort une simulation originale basée sur le fameux hélicoptère de combat américain. Et dès les premiers tours de pales, ce nouvel Apache s'impose par son réalisme et ses graphismes.



La scène d'intro résume l'action du Longbow : je repère, je me découvre, et je cartonne !





▲ Cette colonne de camions forme une cible bien tentante, mais priorité à la mission !

Si la mission le prévoit, vous pourrez faire appel à l'artillerie ou comme ici au soutien de A-10.



Vos ennemis les plus directs, les Mi-28 russes, sont dotés d'une intelligence artificielle redoutable ! (VGA) ▶

A PRIORI, POUR leur première création vraiment original, Jane's s'est contenté de marcher sur un des sentiers de la guerre les plus rebattus. En effet, l'Apache Longbow reste l'hélico de combat auquel de nombreux éditeurs ont consacré le plus de code machine, en commençant par Microprose avec Gunship et Gunship 2000, puis Digital Integration avec Apache Longbow. Mais le Longbow d'E.A. part déjà avec une longueur de pale d'avance, puisqu'il bénéficie de l'appui logistique de Jane's. Cette agence, travaillant entre autres pour le gouvernement américain, dispose d'une des plus grosses bases de données mondiales sur toutes les armes passées et présentes consacrées à dessouder son prochain dans la gaieté et l'efficacité. Et les connaissances de Jane's en la matière se reflètent rien que dans le manuel, avec environ 40 pages consacrées uniquement au Longbow, avec ses systèmes électroniques et son armement ! D'autres part, une base de données sur un des deux CD vous renseignera très précisément sur tous les véhicules représentés dans le jeu. Le deuxième atout du nouveau label d'E.A. tient dans la personne de son chef de projet, Andy Hollis. Ce dernier est loin d'être un inconnu dans le domaine de la simulation, ayant participé au développement chez Microprose de grands classiques comme Gunship, F-19 Stealth Fighter, F-15 Strike Eagle II et III. D'ores et déjà, on devine que Jane's s'est donné les moyens de jouer dans la cour des grands de la simulation.

Les colonnes de fumées témoignent de la destruction que votre ailier et vous-même semez dans la colonne ennemie.



Prise en main exemplaire

D'ailleurs votre disque dur va vite ressentir tant de soucis du détail, puisque AH-64D requiert jusqu'à 97 Mo à l'installation, pour un terrain très détaillé ! Mais vous pouvez très bien vous limiter à une installation plus « light » de 68 Mo, car la différence n'est pas vraiment flagrante visuellement. Une fois l'écran principal enfin affiché, même si une option « Action Instantanée » semble irrésistiblement attirer votre curseur, vous comprendrez vite que le Longbow ne se pilote pas comme une trottinette, même turbocompressée. Heureusement, vous n'aurez pas à vous plonger pendant des heures dans le petit bottin faisant office de manuel. Vous apprendrez en pilotant, grâce à un mode d'entraînement qui vous expliquera progressivement et par thèmes toutes les possibilités de la machine de l'intérieur du cockpit. Bien entendu, vous pourrez toujours sélectionner un modèle de vol plus simple, ou régler le réalisme et la difficulté en général de la simulation. Car aux niveaux les plus réalistes, votre marge d'erreur devient très



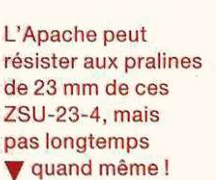
▲ La carte de briefing vous permet de changer la place des différents waypoints, même en cours de mission.

Boum ! ▶ Ce véhicule détruit marque la fin d'une colonne blindé russe. Admirez les effets de fumée.



Le relief du terrain panaméen permet de se cacher efficacement des ▼ radars. (VGA)

L'Apache peut résister aux pralines de 23 mm de ces ZSU-23-4, mais pas longtemps ▼ quand même !







◀ Grâce à la vue casque, vous pouvez locker toute cible environnante et l'abattre au canon. (VGA)

étroite ! Oubliez l'effet « coussin d'air » de Comanche, qui vous maintenait aisément au-dessus du sol, il faudra constamment jouer du cyclique et du collectif pour vous maintenir au plus près du plancher des vaches sans le rencontrer brutalement. En fait, à côté du modèle de vol de AH-64D, celui du Longbow de Digital Integration paraît même largement simplifié !

Vous verrez du pays !

Quand enfin votre main se sentira plus assurée aux commandes de votre Longbow, vous pourrez enfin passer à l'action et commencer à chasser les médailles. Dès lors, vous disposez d'un large éventail de missions. Vous pouvez d'abord sélectionner 12 missions historiquement fidèles sur les théâtres de la guerre du Golfe ou de l'intervention des États-Unis au Panama, du temps de « tronche d'ananas » Noriega. Comme ça fait un peu court, vous passerez rapidement au générateur de missions aléatoires, qui vous implique dans trois types de terrain : tempéré, désertique ou tropical. Mais ne vous avisez pas de changer de terrain d'une mission à une autre, car à chaque fois la carte du nouveau doit être décompressée sur le disque dur ! Et alors que vous vous attendiez à sauter directement dans votre cockpit, le temps paraît soudain long, très long… De toutes façons, il semble se passer pas mal de choses pas très claires entre votre lecteur CD-Rom et votre disque dur entre le moment où vous cliquez sur « O.K. » et celui où vous apparaissez dans votre appareil. À tel point que le soft vous offre d'installer automatiquement un gestionnaire de mémoire cache (Smartdrv) au lancement si vous n'en avez pas ! Les types de missions que vous trouverez s'avèrent variés, avec des attaques surprises de bâtiments ennemis ou de colonnes blindées, la suppression de défenses aériennes, l'escorte d'hélicos de transport, la patrouille de zones de combat ou la reconnaissance. Malgré tout, au bout de quelques temps vous retomberez fatalement sur le même genre de missions, mais il vous reste encore la campagne. Celle-ci prend place à la frontière entre l'Ukraine et la Pologne, où les troupes US se sont déployées pour défendre les Polonais de voisins un peu… envahissants. Ici, les missions suivent une logique d'escalade dans le conflit : les premières missions se limiteront à des patrouilles sur le front ou des recon- ▶

Jamais, depuis Comanche, le rendu du relief du terrain n'aura été aussi réaliste !



◀ Même en VGA, le relief reste très convaincant, mais le cockpit souffre beaucoup en lisibilité.

La guérilla urbaine vous donnera au moins l'occasion
▼ de faire du slalom entre les buildings !



De nombreuses missions ▲ vous assigneront à l'escorte d'hélicoptères de transport, comme ces AH-60.

Admirez un peu ▶ la précision des détails sur ce véhicule, on avait encore jamais vu ça !



◀ Décollages et atterrissages ne posent pas de problèmes, une fonction permettant de vous stabiliser automatiquement.

naissances discrètes, durant lesquelles vous n'aurez à tirer aucun missile, si vous vous débrouillez bien. Ensuite, bien entendu, les choses vont très vite s'envenimer… L'évolution de la campagne dépendra en grande partie de vos performances, comme vous pouvez vous en douter, et si vous tirez sur tout ce qui bouge dès la première mission, les choses dégénéreront très vite ! La campagne est prévue pour s'étendre sur une quarantaine de missions, ce qui devrait vous occuper un petit moment. Ça ne vaut évidemment pas une vraie campagne dynamique à la Falcon 3 ou EF-2000, mais comme à chaque fois de nombreuses variables sont prises en compte, une nouvelle campagne ne devrait pas trop ressembler à la précédente.

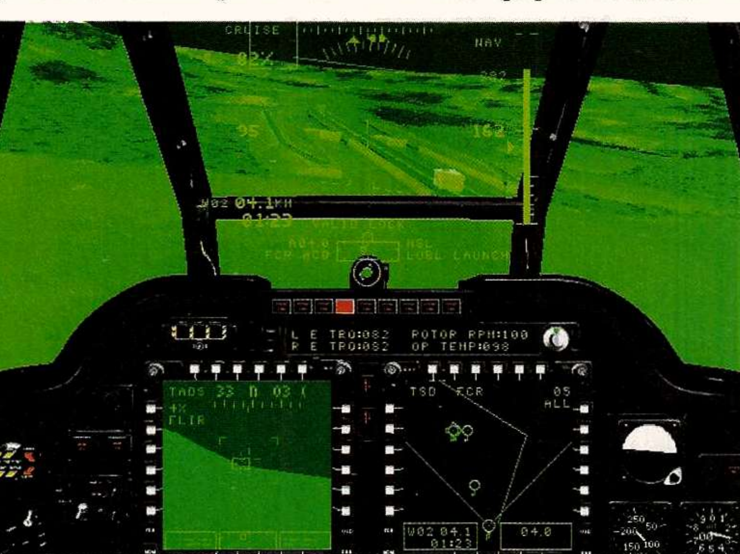
Le profil bas

Quelle que soit votre mission, le pilotage du Longbow se résume à quelques règles simples : voler bas pour ne pas se faire détecter, et frapper l'ennemi par surprise. Oubliez ces règles un seul instant, et vous risquez de voir s'éparpiller 18 millions de dollars de quincaillerie en même temps que vous-même ! Et pour bien faire, vous devrez utiliser les accidents du terrain au mieux. Justement, depuis Comanche, on n'avait pas vu un terrain aussi finement modélisé. Même dans le désert, le terrain n'est



▲ Votre ailier, à vos côtés, peut même vous indiquer les positions des cibles qui vous sont invisibles !

Les missions ▶ de nuit sont nombreuses, et vous aurez souvent à passer en vision infrarouge.





▲ Vous pouvez visualiser des vidéos de démonstration de l'Apache en action. Merci, monsieur McDonnell Douglas !

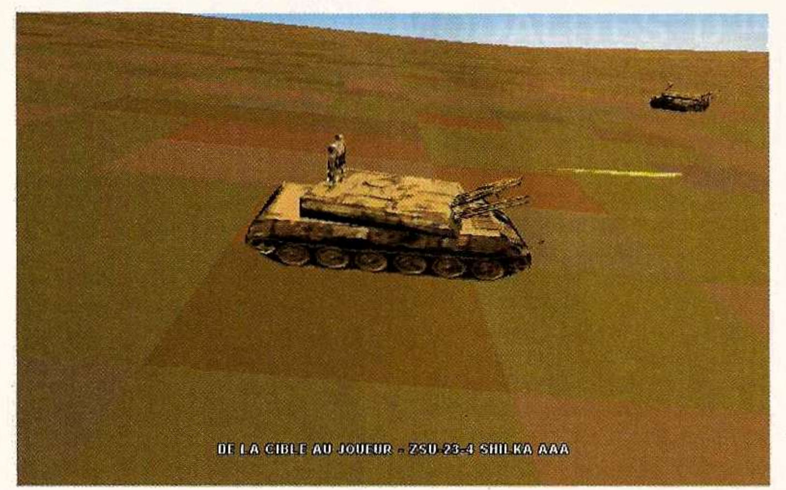
La suite ! La suite !

Pour l'instant, seul la position de pilote est implémentée dans le jeu, certaines tâches comme les contre-mesures ou l'identification des cibles étant gérées par l'ordinateur. Remarquez, c'est déjà bien assez comme ça ! D'ici quelques mois, on murmure déjà qu'un add-on devrait permettre de jouer à AH-64D en multijoueur, en tout cas par modem, un joueur jouant le pilote et l'autre l'officier d'armement. D'autres surprises pourraient être en préparation, mais chut, c'est encore classé secret défense.

◀ Cet hélico russe n'aura pas résisté à une bordée de vos missiles Stinger.

◀ Les bâtiments bénéficient d'une architecture très variée et de textures très réussies... comme tout le reste !

jamais plat ! Seul regret, mais de taille, aucun arbre ou élément de végétation n'est représenté. Évidemment, on aurait apprécié de se planter dans quelques platanes, mais le nombre de polygones nécessaires à leur représentation aurait alors singulièrement ralenti la vitesse d'animation ! Mais le relief compense ce manque dans une certaine mesure s'élevant selon une inclinaison presque imperceptible, ou culminant en une montagne imposante, en passant par tous les types de dénivellations. Sur un terrain aussi irrégulier, voler en dessous de 25 mètres d'altitude (soit 75 pieds) procure quelques émotions fortes, croyez-moi ! Heureusement, les textures au sol sont suffisamment fines pour permettre d'évaluer son altitude à l'œil, ce qui donne un coup de pouce non négligeable à l'impression de réalisme. Le mieux est ainsi de passer de ligne de crête en ligne de crête, une mesure de prudence qui s'avère nécessaire car surgir à pleine vitesse sur un nid de S.A.M et de canons antiaériens compromet dramatiquement vos chances de survie ! L'attaque d'un dispositif ennemi suit généralement le même plan : après vous être stabilisé à couvert d'une crête, vous remontez doucement pour exposer le radôme de votre radar situé au-dessus du rotor. Une fois les cibles repérées, vous redescendez à l'abri pour trier un peu toutes les cibles que votre radar a mémorisé. Vous pourrez ensuite attaquer au missile guidé les moyens antiaériens de l'ennemi, en lançant le missile d'abord, et vous découvrant juste avant qu'il n'arrive sur sa cible pour guider sa course finale. Si vous calculez bien votre coup, l'ennemi n'aura même pas le temps de penser à riposter ! Vous pourrez aussi partager les cibles avec votre ailier en les désignant pour lui, où en traçant sur l'écran radar deux zones de feu et en assigner une à votre ailier. Ensuite, ▶



▲ L'Apache peut résister aux pralines de 23 mm de ces ZSU-23-4, mais pas longtemps quand même !



Vous pouvez chaque fois choisir votre armement : missiles guidés par radar ou laser, roquettes, ◀ et missiles Air-Air.

En rase-mottes à 3 mètres du sol, mieux vaut ne pas rentrer ▼ dans les blindés que vous êtes sensé supporter !



une fois les menaces les plus directes détruites, il ne vous reste plus qu'à foncer dans le tas et finir le reste à la roquette ou au canon. Attention quand même à l'infanterie, qui dispose parfois de missiles portables et n'apparaît pas sur le radar !

Du pixel et du Mhz

Comme vous pouvez vous en douter, une représentation aussi précise du terrain requiert un énorme effort de la part de votre pauvre petit processeur. Déjà, pour profiter à plein des divers accidents du terrain, il vaut mieux pousser à fond le nombre de polygones les représentant, quitte à désactiver quelques autres options comme

L'avis de Fred



Inutile de le cacher, c'est toujours un bonheur pour moi de voir se créer une division uniquement consacrée à la simulation de vol, surtout lorsqu'elle réunit des noms aussi prestigieux que Jane's et Andy Hollis ! Si ATF n'était qu'un coup d'essai, AH-64D Longbow donne enfin toute la dimension des ambitions de cette nouvelle équipe. Ce soft est le premier à conjuguer un rendu de terrain réaliste avec une simulation rigoureuse. Depuis Gunship 2000, on aura attendu longtemps, mais au bout du compte ça en valait vraiment la peine.



GRAPHISME	16
SON	15
ANIMATION	15
DURÉE DE VIE	16

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 133, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse.

✔ Simulation fidèle.
✔ La base de données.

✔ Pour grosse config.
✔ Temps de chargement.
✔ Pas de platanes.



▲ Les missions historiques sont l'occasion d'essayer la version A du AH-64, beaucoup moins sophistiqué ! (VGA)

le ciel texturé. Heureusement, vous pouvez ajuster de nombreux paramètres d'affichage pour convenir au mieux aux possibilités de votre PC. En règle générale, il vous faudra un P120 au minimum pour espérer afficher le jeu en SVGA avec un niveau de détail honorable. Et encore, la rapidité d'affichage dépendra pour beaucoup de la qualité de votre carte graphique. C'est le moment aussi de vous procurer un driver Vesa 2.0 ; si votre carte n'en est pas équipée, comme Univbe 5.1a ou le nouveau SDD 5.2 ; le jeu tire parti de ce nouveau mode Vesa et améliore notablement la vitesse d'affichage ! Et si rien n'y fait, sachez que les graphismes restent très beaux, même en VGA, sauf les écrans du cockpit, qui alors deviennent assez difficiles à lire. On s'en serait douté, le jeu a visiblement été optimisé pour le SVGA… Comme c'est de mise chez EA, le jeu est intégralement traduit, même les termes techniques et tout. Seule ombre au tableau, la voix du copilote n'est pas vraiment convaincante, ou un peu trop enthousiaste peut-être, mais en tout cas lors des premières missions le premier réflexe est de se pencher vers lui pour lui coller une baffe chaque fois qu'il lance un de ses « Suuuppeer ! » hystériques. Mais bon on l'excusera vite, car il faut reconnaître que l'enthousiasme suscité par un soft du calibre de AH-64 Longbow est vite communicatif ! ■

Frédéric Marié

Le contre-avis d'Olivier

Dire que je suis fou de joie lorsqu'arrive un simulateur dont la doc ressemble un annuaire serait exagéré… Il faut bien avouer que Longbow n'est pas mal fait du tout voire (arghh que c'est difficile à dire…) nettement bien. Mais, amis possesseurs de 486, je ne suis pas persuadé que vous craquiez complètement sur ce produit qui requiert une machine musclée. Quoiqu'il en soit, si vous avez la bécane qui va bien et que les simulations ne vous donnent pas de boutons, ce soft va vous emmener au nirvana des pilotes d'hélico.

INTÉRÊT : ★★★★★



▲ Ce survol des écluses du canal de Panama donne une idée de l'attention portée aux détails visuels !



▲ Les missions d'entraînement interactives vous permettront de connaître l'appareil sans ouvrir le manuel !



Megarace 2

Beauté fatale

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **MINDSCAPE/CRYO.**
GENRE : **ARCADE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 400 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.**

Si vous considérez encore que Cryo ne sait faire que des jeux d'aventure esthétisants, il devient urgent de reconsidérer vos catégories. Après The Raven Project, Cryo persiste dans la voie « action » avec Megarace 2 et, comme d'habitude, c'est beau.

DÈS QU'UN jeu Cryo se profile à l'horizon, c'est pour ma pomme. Dragon Lore, Lost Eden, Raven Project... à chaque fois, c'est mézigue qui s'y colle. Ooooh, je ne m'en plains pas, j'aime assez leur griffe. De l'avis de certains, je suis même trop indulgent avec leurs produits. D'abord on a pensé que je touchais quelques subsides en contrepartie d'une notation généreuse, ensuite on a fait l'hypothèse (plus sérieuse) que leur attachée de presse m'avait sévèrement tapé dans l'œil, enfin, on s'est dit que j'étais atteint de crétinisme avancé. Aux dernières nouvelles, on en est resté là. Pourtant, si je suis peut-être le seul à apprécier les traces d'humanisme dont ils parsèment leurs softs d'aventure, je partage également un goût immodéré pour leurs graphismes, et cela avec beaucoup de mes contemporains. De ce point de vue, et l'enthousiasme est unanime : avec Megarace 2, Cryo atteint une sorte d'absolu en matière d'esthétique. Certains vont encore trouver que j'exagère, qu'ils jettent un œil sur le jeu au lieu de vilipender à tout va ! Ils ne mettront pas longtemps pour ravaler leurs propos injurieux, ces affreux ! Oui, parce que Megarace 2 submerge rapidement le nerf optique du joueur de mille influx extatiques et il faudrait être cruellement atrophié de la fibre esthétique pour ne pas apprécier la qualité graphique de l'ensemble.

▲ Chacun des six circuits bénéficie d'une séquence cinématique d'introduction. Ici le Bronx.

Nos charmants présentateurs : un quinquagénaire grimaçant et une péta... une jeune fille. ▶

Grosse claque esthétique

La première claque provient de l'intro cinématique où un bolide fuse à travers les différents circuits que compte le jeu. Sublimes décors en 3D texturée, angles de vue judicieusement choisis, excellentes musiques (genre *Tambours du Bronx*)... tout cela s'enchaîne, se mêle et jaillit à l'écran avec une époustouflante célérité ! Bon, après, on passe à la deuxième phase de l'intro et l'enthousiasme retombe un peu : deux présentateurs, un type au faciès improbable et une « Miss Megarace » format 90-60-90



Une ligne droite ▶ dans la fonderie. R.A.S. Profitez-en pour admirer les textures du sol.

Entre chaque course, vous solliciterez très largement les compétences du mécano.





Admirez les décors du Bayou, peut-être le plus beau circuit avec le Bronx, la Fonderie...

Question : où les concepteurs du jeu ont-ils été chercher ces magnifiques textures ?



Le circuit extraterrestre. La voiture noire me cherche des noises. Ça va chier !



Quatrième circuit : Moonbase 9. Sans doute le moins esthétique des six.

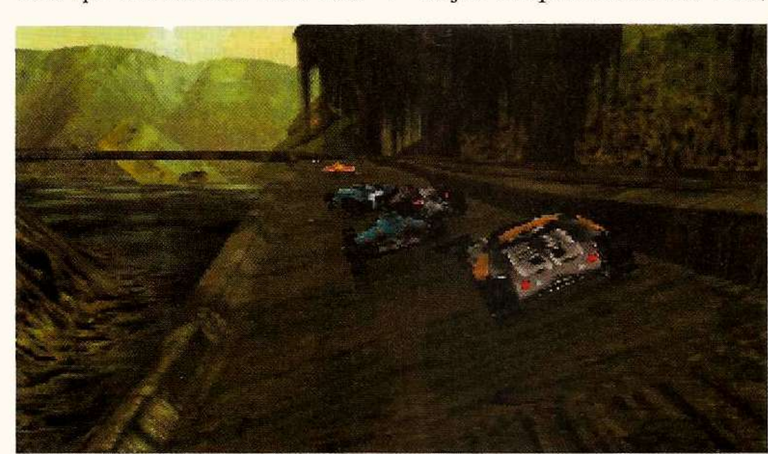
(la valeur centrale est également celle de son Q.I.), s'incrustent violemment sur fond de décor 3D. Et quand je dis « violemment », je pense surtout aux couleurs très années 70 de leurs fringues : jaune citron, rose fuchsia et vert pomme… Bonjour l'agression visuelle ! Pas seulement visuelle d'ailleurs, le présentateur vous soûle de propos acides tandis que sa confrère écervelée vous vrille les tympans de ses exclamations niaiseuses. Alors, au début, on trouve cela plutôt fun mais comme ce couple décalé se manifeste à chaque début et fin de course, ces séquences finissent par prendre sérieusement les sboubs, d'autant qu'elles sont trop longues et pas suffisamment variées. Mais oublions l'enrobage cinématique de Megarace pour nous pencher sur le jeu lui-même. Vous êtes près ? O.K. Sélectionnez d'abord votre bolide parmi les trois disponibles : « traction avant », customisé façon OVNI ou typé Dragster. Payez sa valeur et, avec le peu de tunes qui vous reste, dotez-le de quelques aménagements additionnels du genre petits/moyens/gros missiles, mines, huile ou renforts latéraux. Maintenant, hop, entrez dans la danse !

Explosions à foison

Le temps que le soft charge le circuit et vous vous retrouvez au cœur de l'action, en vue extérieure. Mauvaise nouvelle, vous commencez en dernière position et neuf voitures louvoient devant vous, peu décidées à vous laissez passer. De toutes façons, vous n'avez pas encore le contrôle de votre véhicule, celui-ci se contentant de clignoter bêtement « Je suis ta voiture ! Je suis ta voiture ! Je suis… ».

Megarace 2 submerge le nerf optique du joueur de mille influx extatiques

Franchissement de la ligne de départ : vous dirigez enfin la bêêête ! Vous essayez de doubler la masse de voitures qui fait obstacle mais elles continuent à louvoyer sec. Trop timoré pour les dépasser, vous stagnez derrière. Doublez… doublez… mais doubleeeeez ! Non, pas comme ça ! Bon, passez-moi les commandes et regardez-moi faire. Voilà, j'en passe une, deux, tro… attendez, j'ai rêvé où la voiture qui me précédait vient de déposer une mine sous mes roues ? O.K., c'est la guerre ! Le moment est venu de donner dans la tendresse en déblayant le passage avec un joli bouquet de missiles. Petit,



Juste après le départ. Pour l'instant on se colle mais après on se colle.

Un jeu en précalculé

Dans Megarace 2, vous ne déplacez pas votre véhicule *dans* un décor mais *sur* un décor prédéfini et immuable. Certes l'animation arrive à donner l'illusion que vous évoluez dans un circuit en 3D mais la gestion de l'affichage s'effectue en 2D. Du coup, votre véhicule reste en permanence collé au sol (même dans les situations de carambolage), vous ne pouvez pas sortir du circuit/rail qui s'étale devant vous et, bien sûr, le décor n'est jamais affecté (ni par les chocs, ni par les explosions). Cette technique permet d'obtenir un jeu d'une exceptionnelle beauté... mais très « shoot'em up » quand même.



Vous pouvez ▶ pousser un baril explosif mais si vous le heurtez violemment : boum !



▲ Des tags aux murs, un éclairage blafard... mais nous sommes dans le Bronx !

25 000 $ la caisse ! J'espère au moins que pour le prix, il y a la clim' ! ▶

moyen ou gros ? Tous effectuent des dégâts liés à leur taille mais, alors que les deux premiers partent en ligne droite pour exploser sur un véhicule ou s'écraser sur une bordure, le dernier suit les sinuosités de la route jusqu'à rencontrer un obstacle consentant. Allez, missile moyen. Feu ! Houlà, trop près de la cible ! J'encaisse le coup (la barre d'état de mon bolide chute d'un cran). En face, la voiture touchée marque un ralentissement. Je décroche brutalement pour la doubler.

Remontez le circuit !

Argh ! En face ! Un baril sur lequel on distingue... une seconde, je mets mes lunettes... on distingue... une tête de mort ! Nouveau décrochement rapide. Derrière, j'entends un gros boum : un de mes adversaires semble avoir eu moins de chance. Hin, hin... hein ? Un... autre ! Que dis-je, trois autres ! Ma tuture percute le premier baril, l'explosion la projette sur le second, qui la propulse sur le troisième : le tiercé gagnant ! Mon Tonnerre-Mécanique-à-moi s'immobilise le long d'une rambarde. Juste le temps de jeter un œil sur la santé de mon bolide, (pas fameuse...) et sur ma position dans la course (...non plus), et c'est reparti ! Cela dit, quelque chose m'intrigue : alors que la caméra suit habituellement ma voiture d'assez près et selon un angle quasi horizontal (d'où d'ailleurs un bon effet de vitesse), elle adopte désormais une vue plus éloignée, plongeante et procède par succession de plans fixes. En plus, je viens de voir passer trois voitures en sens inverse et, après analyse, cela ne me paraît pas normal. Il semblerait même que je sois en train de remonter le circuit. Demi-tooooour ! Les déplacements s'effectuant par l'intermédiaire des quatre touches fléchées (gauche/droite, avant/arrière), je repars rapidement dans la bonne direction.

J'attaque la vrille. Inutile de prendre de la vitesse, dans Megarace 2, on reste collé ▼ au sol.



Ivre de vitesse

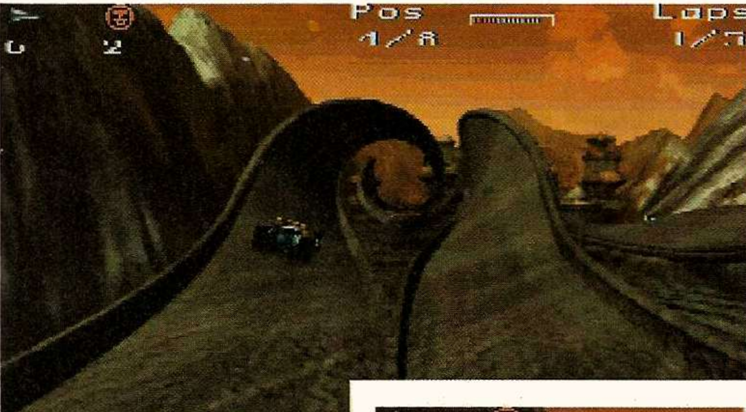
Un peu plus loin, le circuit se sépare en deux voies. Ah, ah, je ris... l'une des deux est obstruée par un gigantesque carambolage. Je ralentis et lâche une bordée de missiles dans l'amoncellement de voitures avant d'emprunter la voie non encombrée. Je passe ainsi brutalement en seconde position. J'aborde les virages à toute vibure dans une délicieuse musique de crissements de pneus, rebondissant avec grâce sur les accotements (aucun dégât encouru) : je m'aime. Je distingue déjà la voiture de tête : je m'admire. Je dépose des flaques d'huile au milieu du virage ou des mines en sortie : je me voue un culte. Un adversaire remonte le circuit pour s'amuser (et me polluer la vie). Un autre, juste derrière moi, tente de me bousculer dans les virages. Quelques voitures noirâtres stationnent en bord de route, définitivement « out of order »... la routine, quoi ! Au bout de six tours, je franchis la ligne d'arrivée en première position. J'obtiens une « prime de classement » pour réparer ma caisse et/ou acheter armements et munitions, ma première place me permettant de récupérer en plus un équipement gratuit. Le challenge continue ! Euh, enfin, quand je dis challenge, j'exagère un peu. Car si l'exceptionnelle beauté des circuits, la fluidité de l'affichage



▲ Passage en vue de haut : je parcoure le circuit à contresens.



▲ Le Bayou, ses marécages, ses racines... ses racines, ses marécages.



▲ Vous connaissiez déjà le tourniquet tibétain mais la vrille tibétaine ?



« - Oh, dis, t'as ▲ vu. L'épave d'un Boing 707 ! ». « - #&£@$! Tais-toi, je conduis. »

◀ Rogntudiuuuu ! Mais poussez-vous, bande de blavrozubs (insulte suprême) !



◀ Ouais, d'accord, on est au Tibet, pays du bouddhisme Zen, mais bon, une ou deux bastos...

et la rapidité du soft séduisent beaucoup, si la simplicité de l'interface est exemplaire, si sa jouabilité est remarquable, il faut reconnaître que le jeu lui-même offre très peu de challenge.

Petite rétrogradation

En fait, vous parvenez très rapidement à maîtriser l'attaque des virages (légère correction de trajectoire pour éviter le tête-à-queue), le pilotage de votre véhicule ne posant alors plus aucun problème, tandis que la gestion opportune de votre armement est des plus simples (mines en sortie de côtes ou de virages, missiles, missiles et missiles). Alors, certes, en jeu solo, les concepteurs se sont arrangés pour que, même en pilotant parfaitement, vous soyez toujours inquiété par un adversaire mais le procédé, artificiel, est assez frustrant. On ne voit en effet pas pourquoi le joueur devrait renoncer au fruit d'une parfaite maîtrise du jeu sous prétexte que les développeurs en ont décidé autrement. À l'inverse, si vous jouez en réseau (8 joueurs maxi, 14 modèles de voitures différents), le premier peut facilement maintenir sa position jusqu'à la ligne d'arrivée, ce qui est également assez frustrant. Du coup, même si on apprécie vraiment de rivaliser dans des décors de rêve, les compétitions sont trop pauvres en challenge pour accrocher le joueur durablement. Voilà. ■

Éric Ernaux



▲ Ne vous laissez pas arrêter par les plots, les dérivations gagnent souvent à être empruntées.

Le contre-avis de Fred

Je me souviens encore du premier Megarace, dans lequel on passait plus de temps à pousser des petits cris de ravissements devant la réalisation plutôt que de s'intéresser au jeu lui-même (ce qui à la longue devient embêtant) ! Et on retrouve malheureusement un peu la même impression dans cette deuxième mouture, les courses devenant vite répétitives malgré une intelligence artificielle plus « agressive ». Quant à l'option réseau, elle ne s'avère pas plus passionnante que les courses en solo, sinon moins !

INTÉRÊT : ★★★

L'avis d'Éric



Cryo est devenu maître dans l'art d'emballer le joueur à grand renfort de graphismes sublimes et, de ce point de vue, Megarace 2 séduit. Il possède également de nombreuses qualités - dont une parfaite réalisation - qui font de lui un jeu très agréable... durant une poignée d'heures. En effet, le joueur atteignant trop vite une totale maîtrise du jeu, il se lasse rapidement de courses sans surprise, dépourvues de réelle compétition, répétitives. Alors, bien sûr, le charme des décors continue à agir, mais cela ne suffit plus.



Offensive
Guerre et Paix

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **OCEAN.**
GENRE : **STRATÉGIE/ACTION.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 300 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.**

À mi-chemin entre Command & Conquer et Canon Fodder, Offensive vous met à la tête de petits bataillons de soldats, empêtrés dans certains conflits locaux de la Seconde Guerre mondiale. Méchants Allemands ou gentils Alliés, faites vos jeux !

COMMAND & Conquer ? Canon Fodder ? Mazette, quelles références ! Pour être honnête, avouons tout de suite qu'Offensive n'emprunte à ces deux références ludiques qu'un seul élément : c'est un jeu de stratégie en temps réel.

Après une jolie introduction (d'autres scènes cinématiques interviennent entre les scénarios), vous avez la possibilité de choisir votre camp : les gentils Alliés ou les méchants Allemands. Ensuite, direction le briefing : un texte post-synchronisé en français plante le décor et résume la situation à laquelle vous allez devoir faire face.

Certaines missions sont nocturnes : la visibilité n'est pas excellente mais on se fait repérer ▼ moins vite !





▲ Cette mission retrace la prise de la ville de Sainte-Mère l'Église : ne changez pas le cours de l'histoire !



Les blockhaus sont assez résistants. Méfiez-vous : des troupes rappliquent dès que vous les attaquez. ▶

Ensuite, direction les premières lignes. Vous vous retrouvez sur une carte en 3D isométrique entièrement découverte sur laquelle vous pouvez vous déplacer à loisir, histoire de localiser les forces ennemies et planifier votre attaque. Bonne surprise, les théâtres d'opération sont vastes et les graphismes sont honnêtes, du moins en ce qui concerne les éléments de décor (voir plus loin pour le reste).
Plusieurs groupes, composés de quatre hommes, sont répartis à proximité des zones dont vous devrez vous emparer : ce sont évidemment les soldats que vous allez joyeusement envoyer au casse-pipe. La prise en main est enfantine : un clic de souris sur un bataillon fait apparaître une fenêtre proposant quatre actions : se déplacer, se replier, attaquer ou occuper une zone. Une fois l'ordre sélectionné, vous n'avez plus qu'à désigner l'adversaire ou l'endroit où vous désirez envoyer vos troupes. En cas d'attaque massive, vous pouvez encercler plusieurs bataillons d'un seul clic et leur donner le même ordre. En appuyant sur « Echap », vous ouvrirez une fenêtre donnant accès à une carte, à un changement d'angle de vue et à deux niveaux de zoom. C'est tout pour l'interface ! Une fois que vous avez ciblé vos petits bonshommes sur leurs adversaires, ils foncent dessus et vous n'avez plus qu'à assister aux échanges de coups de feux. Si vous avez malencontreusement oublié des troupes quelque part et qu'elles se font attaquer, réagissez vite : elles se défendront, certes, mais très mollement.

Des unités variées

Le graphisme en VGA pendant le jeu n'autorise malheureusement pas un niveau de détail très élevé. Ce n'est pas très grave pour les bâtiments et le reste du décor, mais les hommes, eux, ne ressemblent pas à grand-chose, sauf à un tas de pixels animé, surmonté d'une barre d'énergie, de morale et d'armure. Les armes qu'ils portent permettent tout

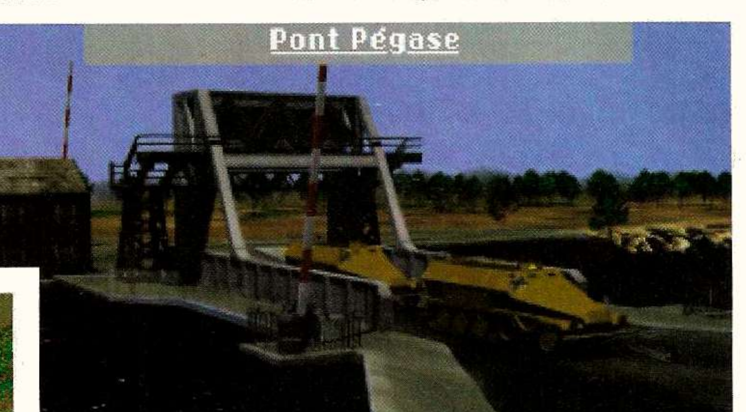
L'avis de Luc-Santiago



Des petites maisons, des petits blindés, des routes, des chemins, différents terrains de jeux, des petits soldats... C'est, euh, joli, mais c'est décevant ! Le jeu de stratégie en temps réel compte dans ses rangs tellement de grosses pointures qu'Offensive ne supporte pas la comparaison. En dépit de ses grandes cartes et d'unités variées, la monotonie des actions à mener, l'interface un peu confuse et le graphisme succinct font d'Offensive un jeu moyen qui risque de décevoir les vrais amateurs de wargame.

◀ Lorsque vous jouez les Allemands, vous devez essentiellement défendre vos positions : dur, dur, dur.

▲ Après le briefing, une petite carte récapitule les objectifs de votre mission et vos lieux de parachutage.



◀ Les séquences cinématiques malheureusement assez courtes viennent souligner victoires et échecs.

Petit débarquement entre amis : cette mission vous met à la tête de plusieurs dizaines d'unités. Bon courage. ▼

◀ Vous disposez de deux niveaux de zoom : le plus éloigné rend le graphisme tout à fait épouvantable.



juste de différencier les catégories de soldats : grenadiers, porteurs de mitrailleuse à trépied, etc. Leur efficacité dépend évidemment de la nature de leur cible, comme dans Command & Conquer.
Dès les premières missions, vous aurez de nouvelles unités à diriger : chars, automitrailleuses, Jeeps, etc. Une excellente idée, puisque chaque camp est très équilibré en forces : blockhaus, artillerie lourde, tanks, bref, toute la panoplie du parfait petit jeu de guerre.
Les amateurs de wargame, de Warcraft et autres jeux de stratégie risquent de déplorer rapidement le manque de variété dans les actions à mener. Chaque mission vous donnant un certain nombre de zones à conquérir ou à défendre, il faut quasiment toujours s'y prendre de la même manière pour remplir ses objectifs. Notons que les prises de positions par les Alliés sont beaucoup plus faciles que leur défense par les Allemands. Commencez donc par jouer les gentils. Offensive est donc un jeu facile à prendre en main qui décevra sans doute les stratèges confirmés mais intéressera les novices, déroutés par la complexité habituelle de ce genre de jeu. ■

Luc-Santiago Rodriguez

Le contre-avis d'Olivier

Il est difficile de comparer Offensive à des titres comme Warcraft 2 ou Command & Conquer ; avouons qu'ils ne font pas parti de la même catégorie. Mais bon, Offensive possède une bonne durée de vie et la diversité de ses unités lui permet de s'attirer l'intérêt des passionnés de wargame qui y trouveront leur compte puisque les champs de bataille sont (relativement) conforme à la réalité. Il n'empêche que de par ses faiblesses graphiques et sonores, Offensive m'a quand même aussi un peu déçu.

INTÉRÊT : ★★



INTÉRÊT ★★

GRAPHISME	9
SON	10
ANIMATION	12
DURÉE DE VIE	11

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 75, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

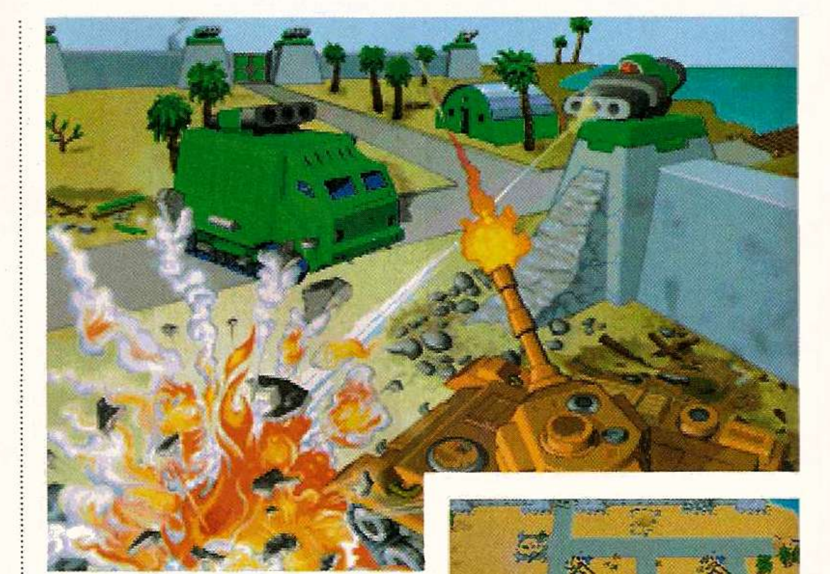
✔ Grandes cartes.
✔ En français.
✔ Décors détaillés.
✔ Interface.
✔ I. A. pauvre.
✔ Répétitif.

Return Fire

Vamos a la playa

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **TIME WARNER INTERACTIVE.**
GENRE : **STRATÉGIE/ARCADE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. : **P-90, 8 MO, CD 2X, WIN. 95.**

Après l'étrange et superbe The Dark Eye, Time Warner nous livre son dernier-né issu de la console, d'un genre tout à fait différent. Entre stratégie et arcade, Return Fire va vous transformer en nettoyeur de plages. Un avant-goût des vacances ?



▲ La page d'intro vous montre la marche à suivre...

Tout autour ne restent que les ruines et les cadavres ensanglantés. Bel instant poétique. ▶

À **L'APPROCHE** des congés, la rédaction est en effervescence. Stéphane fait reluire son 4X4, ses lunettes de soleil et son téléphone portable, Olivier a installé un mât de planche à voile sur son bureau et s'entraîne comme un fou, Didier et Fred ont enfin trouvé un maillot de bain à leur taille au rayon Big Jim tandis qu'Éric m'apprend à draguer sur la plage : « - Salut poupée, je travaille à Gen4, tu viens t'agiter dans les vagues avec moi ? ». Entre deux chutes, quelques jurons et autres ecchymoses dues à la réception du mât sur la tête, Olivier m'appela d'urgence dans son bureau. Je m'exécutait promptement et m'installait entre les baquets d'eau sensés simuler la mer.

L'hélico est un véritable plaisir ▼ à piloter.



« L'heure est grave, m'avoua-t-il. Le monde libre est en danger. »
Voyant qu'il ne plaisantait pas, je réajustait ma tongue et lui prêtait toute mon attention.
« - Les îles où nous pensions passer les vacances ont été envahies par l'ennemi me dit-il en me tendant Return Fire. Tu dois les nettoyer. Cédric, tu es notre dernier espoir. » Remontant péniblement sur son bureau, il continua à m'expliquer la situation.
« - Nous avons mis à ta disposition trois hélicoptères, trois tanks, trois Jeep et trois lance-missiiii... » plouf ! Tandis que je l'aidait à se relever, la gravité de l'heure m'apparut soudainement. De la réussite de ma mission dépendaient les vacances de mes amis. Puis tout alla très vite. La prise d'un PC, l'installation automatique, si bien qu'en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire, je me retrouvais à la tête de douze véhicules.
Les premières impressions furent contradictoires : si les graphismes, en VGA, ne sont pas folichons, la musique, elle, est très martiale. À chaque véhicule correspond une mélodie et il est impossible de vous décrire quel plaisir on ressent à diriger l'hélico alors que tonne *La Chevauchée des Walkyries* de Richard Wagner. Les cinéphiles auront remarqué le clin d'œil à *Apocalypse Now*. Dommage cependant que les bruitages des explosions ne soient pas à la hauteur.

Le petit pont de bois...

En bref, le but des missions est, chaque fois, grâce aux douze véhicules (trois de chaque catégorie à savoir : tank, lance missile, Jeep et hélicoptère) mis à votre disposition, de s'emparer du drapeau de son adversaire. Une précision d'importance : on choisi parmi les douze, on ne les a pas en même temps. Ce n'est pas si simple car ce drapeau est toujours bien gardé. Vous devrez donc traverser de petits ponts de bois pour aller d'île en île et semer mort et destruc-



▲ À deux, Return Fire est exaltant (Ndlr : carrément !).



▲ « Urrg. Pour gagner la guerre, il faut être la guerre » (dixit Rambo).

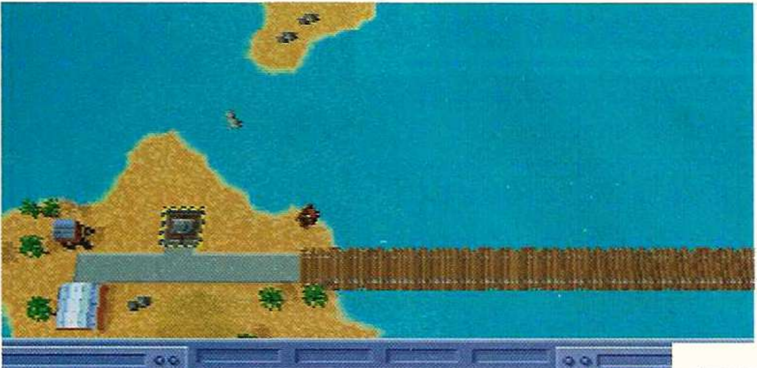
L'avis de Cédric



Je me suis vraiment amusé avec ce petit jeu et la sévérité de la note infligée est due à la réalisation que je trouve bâclée sur certains points (graphismes, sons, mouvements de caméra) et non pas à son intérêt propre. Return Fire, même s'il est loin d'être un incontournable, offre de très bons moments, que ce soit en solo ou à deux. Sa durée de vie est un atout énorme mais un éditeur de cartes aurait quand même été le bienvenu. Dommage aussi que le jeu à deux se fasse sur un même écran partagé et non pas en réseau ou en link.



▲ Vous avez le choix entre quatre sortes de véhicules.



◀ Il n'y a pas de poisson et vos véhicules n'aiment pas la plongée sous-marine : utilisez le pont.

Vous êtes mort et lui trouve ça très drôle. ▼





◀ Le drapeau adverse est à vous. C'est gagné !



◀ Un palmier vous fait de l'ombre ? Explosez-le !

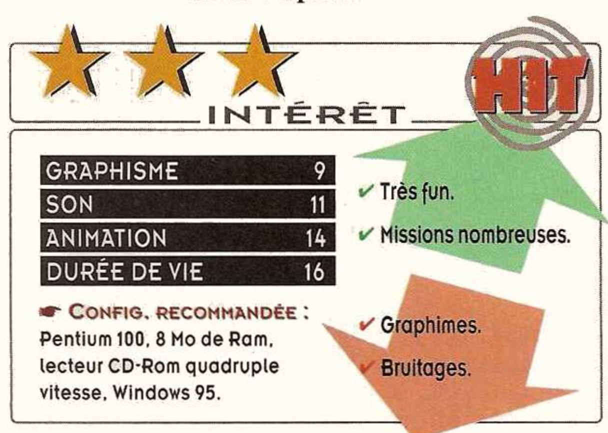
tion tant parmi les forteresses, les tourelles et les unités ennemies que les bâtiments civils. Quelques petits détails amusants ont été d'ailleurs ajoutés : si les palmiers vous ennuient, il est possible de les détruire et si vous écrasez un soldat, un « splotch » agrémente la tache de sang laissée sur le sable. Return Fire oscille donc complaisement entre le jeu de stratégie et d'arcade. La prise en main est très facile et rapidement, vous mènerez vos véhicules comme un pro. De plus, des mouvements de caméra donnent au jeu un rythme très appréciable mais vous en viendrez rapidement à les maudire tant ils limitent parfois le champ de vision. À deux, Return Fire prend tout son intérêt. Affronter un joueur humain dans un wargame est toujours un véritable plaisir. Car non seulement il vous faudra l'attaquer mais aussi vous défendre, ce qui n'est pas le cas en mode solo. L'atout véritable de Return Fire est sans conteste sa durée de vie. Pensez, vous aurez 100 missions en mode solo et 104 terrains d'affrontement à deux joueurs ! Sachant que la durée moyenne d'une mission solo est de vingt voire trente minutes, le calcul est simple : ce sont plus de 30 heures de jeu qui vous attendent ! C'est énorme pour ce genre de soft (en comparaison, il m'a fallu une dizaine d'heures pour terminer C & C). Cette grande variété de champs de bataille est un bien nécessaire qui évite au joueur de se lasser. En bref et en résumé, Return Fire et un petit jeu sympa. Si ses défauts sont nombreux, ils ne gâchent pas le plaisir et vous risquez de vous y attarder de longues heures. Pour la petite histoire, j'ai nettoyé les plages de ses occupants et nous allons pouvoir partir en vacances. ■

Cedric Gasperini

Le contre-avis du Baron

Ach ! Certes Return Fire fait pâle figure face aux superprod' en SVGA tout 3D mappé. Et puis ce n'est ni vraiment un wargame, ni une simu d'hélico-char-Jeep. Alors quoi ? Tout d'abord n'oublions pas ses origines consolistes qui peuvent expliquer ceci ou cela. Le but n'est pas de faire joli mais efficace. Return veut vous faire péter les plombs avec son action échevelée (surtout à deux) et sa musique teutonne. Loin de tout esthétisme, cette guerre virtuelle vous donnera une bonne dose d'adrénaline rigolisante.

INTÉRÊT : ★★★



Space Hulk

Les gars de la Marine

FORMAT :	**PC CD-ROM.**
ÉDITEUR :	**ELECTRONIC ARTS.**
GENRE :	**AVENTURE/ACTION.**
DATE DE SORTIE/PRIX :	**DISPONIBLE. ENV. 370 F.**
CONFIG. MINI. :	**DX4-75, WINDOWS 95, CD 2X.**

On se méfie toujours, et souvent à juste titre, des conversions d'anciens jeux sur CD-Rom. Mais Space Hulk a été totalement revu et ne ressemble plus vraiment à la première version. Tant mieux car celle-ci est un chef d'œuvre d'angoisse et de gore !



▲ Bienvenu au barbecue. Au menu, de l'Alien grillé.

Ne prenez pas le temps de demander votre chemin. Tirez ! ▶

V**OTRE MÈRE** vous a consigné parce que vous ne rangez pas votre chambre ? Votre petite amie a passé la soirée avec votre meilleur copain ? Votre rédacteur en chef s'appelle Olivier Canou ? Voilà autant de raisons qui peuvent vous pousser à vouloir casser de l'Alien. C'est toujours moins risqué que de casser du rédac'chef, surtout s'il fait plus d'1m 80 et qu'il est carré comme une armoire normande. Voilà donc de bons prétextes pour vous plonger dans Space Hulk. Reste à savoir si cela vaut le détour.

J'avais été déçu par le premier du nom et s'il est toujours en vente à 99 F sur CD-Rom, je dois avouer que c'est encore un peu trop cher à mon goût pour ce que c'est (je prends de gros risques en écrivant ces lignes puisqu'Olivier m'a avoué avoir passé des heures sur ce jeu). Alors c'est avec un certain scepticisme que je me suis plongé dans ce Space Hulk nouvelle version. Et là, le choc. Tout commence par une scène cinématique superbe dont le choix semble se faire aléatoirement parmi trois. Toutes sont splendides et vous immergent de suite dans l'ambiance apocalyptique des Space-Marines. Mais bien sûr, l'introduction ne fait pas le soft. Alors à vous de choisir parmi la vingtaine de missions qui vous sont proposées et de vous lancer dans l'élimination massive d'Aliens. Après tout, c'est un métier comme un autre et cela donne l'avantage de pouvoir se recycler dans la boucherie en cas de compression de personnel. Vous êtes donc plongé dans des dédales de couloirs où personnellement, je n'aimerais pas passer mes vacances, même en compagnie d'une blonde pulpeuse.



Méfiez-vous des intersections, les Aliens sont partout ! ▶

Soixante heures de jeu

Malgré les graphismes en VGA 256 couleurs, c'est très beau et même en se rapprochant un peu trop près des murs, il n'y a pas de pixellisation affreuse comme on en trouve générale-



▲ Le lance-flammes est redoutable mais essayez de ne pas détruire vos Marines.

Voilà les quatre ▲ Space-Marines que vous dirigez.



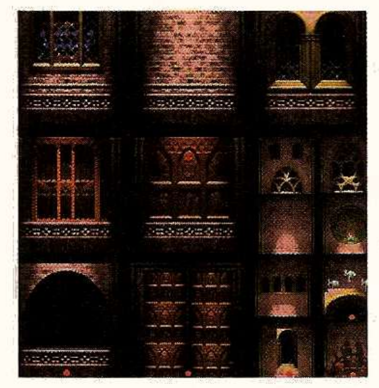
Profession peintre décorateur à l'aide d'objets vivants. ▶

On se croirait dans une Alien-Party et vous trouverez facilement un cavalier ◀ pour danser.

ment dans ce genre de soft. Vous dirigez quatre Space-Marines méchamment armés et à l'allure plutôt patibulaire. Les missions que vous devrez leur faire remplir sont longues et variées, et prenez garde : sous leur carapace d'acier, vos petits soldats ont un cœur fragile dont vos ennemis veulent se repaître. Il vous faudra donc faire place nette en liquidant tout ce qui ne vous semble pas amical (ne vous interrogez quand même pas trop longtemps pour savoir si c'est un copain ou non), détruire certaines salles au lance-flammes ou faire tout autre chose d'aussi calme et reposant. Seul petit inconvénient, ces missions sont vraiment difficiles, même si vous avez la possibilité de varier cette difficulté selon votre humeur.

Parfois, vous ne saurez plus si c'est vous qui chassez les Aliens ou l'inverse...

Cela confère au soft une durée de vie avoisinant les cinquante ou même les soixante heures de jeu pour les moins habitués. C'est énorme pour ce genre de logiciel mais loin de nous l'idée de s'en plaindre. Quant à l'ambiance sonore, elle donne ce petit plus qui font les grands softs. Une pure mer- ▶



▲ Bien qu'en VGA, les graphismes sont splendides.



▲ Voilà un endroit d'enfer.

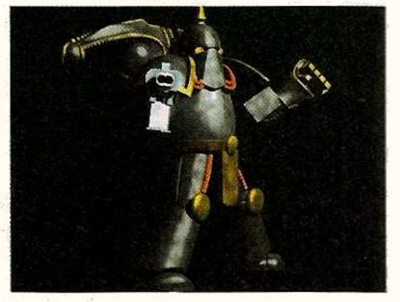


◀ L'option radar vous permettra de souffler un instant.



Scène de la vie quotidienne d'un Space-Marine.


Voici le gentil organisateur de la surprise-partie.


Vos amis ont l'air accueillants, n'est-il pas ?

veille. Votre radar émet un bip avec une période plus ou moins courte selon que les Aliens sont proches ou éloignés. Inutile de vous décrire la panique dont vous ferez preuve en voyant approcher d'étranges créatures de tous les côtés.

Boucherie industrielle

Cela mélangé à des bruits suspects de pas et les commentaires rassurants de vos coéquipiers, du genre « They are behind you ! » ou « There's hundred of them ! » ou encore, et plus inquiétant, « Aaaarrrggg ! », il vous faudra prévoir quelques culottes de rechange pour les plus émotifs car vous risquez d'en mouiller quelques unes ! Côté frisson, les programmeurs s'en sont donné à cœur joie. Tour à tour, vous oscillerez entre les suées de ne pas savoir où vont apparaître ces saletés de monstres et le plaisir de les voir s'exploser (c'est vraiment le mot) sur les murs après que vous les ayez arrosé au canon à plasma ou transformé en brochettes avec votre lance-flammes. Vous pourrez alors admirer les effets gores, agrémentés parfois de rires sadiques de votre Space-Marine, et il ne vous faudra pas longtemps pour changer un honorable couloir en un charnier où s'entassent les membres et où le sang n'a pas le temps de coaguler. Je me permets d'ailleurs de vous recommander de jouer à jeun afin de ne pas avoir de lourdeurs d'estomac. Le plus angoissant est, à vrai dire, de ne plus savoir au bout d'un certain temps, si c'est vous qui chassez les Aliens ou si ce sont eux qui vous chassent. Un repli stratégique est parfois fortement recommandé. Juste un petit conseil, gardez-vous bien de rester trop longtemps à une intersection. Le temps de vous retourner et vous serez déjà au prochain menu de ces adorables créatures aux griffes acérées.

Il vous faudra toutefois un certain temps pour vous habituer aux commandes, un peu trop nombreuses pour ce genre de jeu, mais vraiment indispensables, et pour arriver à changer le Space-Marine que vous contrôlez, surtout dans les moments les plus chauds où un nombre incalculable d'ennemis viennent vous compter fleurette. Parfois, on se croirait tombé au beau milieu d'une Alien-Party tant ils sont nombreux. Mais comme


Les armes sont nombreuses et puissantes.


Pas le temps de prendre une photo, votre radar signale la présence d'Aliens.



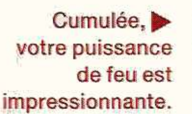


La meilleure tactique : dos au mur, près à faire feu.



▲ Les scènes d'introduction sont superbes.





Cumulée, ▶ votre puissance de feu est impressionnante.

◀ Voilà à quoi vous ressemblez. Sympathique, non ?

L'avis de Cédric



Autant Space Hulk premier du nom m'avait laissé froid, autant Space Hulk second volet m'a totalement séduit. Extra en solo, exceptionnel en réseau, ce soft va vous scotcher à votre écran pour un long moment. L'ambiance superbe et les bruitages dignes d'Aliens (le film) vous plongeront rapidement dans une atmosphère terriblement angoissante. Aussi, les effets gores (spectaculaires) raviront les amateurs de Ketchup. Et même si le jeu n'est pas parfait, notamment dans l'animation poussive, il sera difficile de lui résister.

vous n'avez pas d'invitation, ils semblent vous avoir envoyé les videurs… Quant au réseau, s'il n'offre la possibilité de jouer qu'à quatre joueurs, il est d'un incroyable plaisir. Après vous être fait « shrinker », répandre sur les murs ou tout simplement laserisé la tête à Duke Nukem 3D comme je l'ai si bien fait depuis mon arrivée à la rédaction (je me vengerai !), Space Hulk offre la possibilité de vous réconcilier avec vos amis. Vous faites en effet équipe et il vous faudra sacrement vous serrer les coudes pour ne pas terminer votre existence en peinture dégoulinante pour murs sombres et humides. La tactique la plus subtile consistant à vous déplacer dos à dos pour couvrir mutuellement vos arrières qui, croyez-moi, en auront bien besoin. En effet, pendant chaque période de jeu dans lesquelles vous pourrez respirer, vous allez devoir donner des ordres à vos Marines (genre va à tel endroit et tire sur tout ce qui bouge) et tout le monde effectue les ordres en même temps avec la possibilité d'intervenir et de prendre le contrôle de n'importe lequel des Marines à tout moment. Space Hulk n'est pas pour autant un jeu parfait. L'animation est un peu poussive, et même si un Space-Marine de 500 Kg ne peut pas se déplacer avec la sveltesse d'un danseur étoile, un peu plus de rapidité n'aurait pas été de trop.

Relevez le défi !

Vous comprendrez que ce petit détail a de l'importance quand vous devrez répondre aux questions d'Aliens arrivant devant et derrière vous. De plus, les anti-Bill Gates ne pourront que se rebeller contre cette version qui ne fonctionne que sous Windows 95. Toujours est-il que cette mouture séduira plus d'un amateur de sensations fortes. Pour ceux qui regrettent que Duke Nukem 3D ne fasse pas assez de concessions à la stratégie, vous trouverez en Space Hulk la réponse à vos attentes, même s'il est difficile de comparer les deux softs. Enfin, vous serez plongé dans une ambiance digne du film *Alien* et souvenez-vous que Sigourney Weaver n'a pas vraiment le temps de s'y reposer et surtout, qu'elle finit plutôt mal. Space Hulk va donc vous tenir en haleine pendant un bon bout de temps si vous vous sentez le courage de relever le défi. Et croyez-moi, pour un défi, c'en est un ! ■

Cédric Gasperini

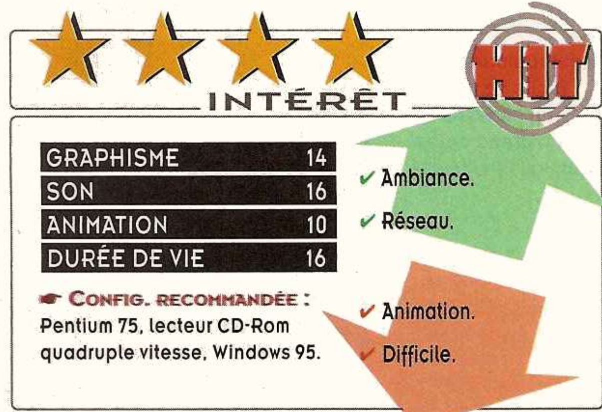
Le contre-avis d'Olivier

Contrairement à Cédric qui est un pisse-froid (il faut le savoir), je m'étais vraiment éclaté (et fait éclaté) avec la première mouture. Celle-ci reprend grosso-modo le même principe avec des graphismes franchement améliorés, une ambiance encore plus angoissante, des missions supplémentaires et une option dont j'avais regretté l'absence à l'époque ; le réseau. Bref, si vous avez aimé le premier vous allez vous régaler, si ce n'est pas le cas laissez tomber. Pour ceux qui ne connaissent pas, ruez-vous dessus !

INTÉRÊT : ★★★★



◀ La couleur du sol était grise à l'origine…



★★★★ INTÉRÊT — HIT

GRAPHISME	14
SON	16
ANIMATION	10
DURÉE DE VIE	16

☛ **CONFIG. RECOMMANDÉE :** Pentium 75, lecteur CD-Rom quadruple vitesse, Windows 95.

✔ Ambiance.
✔ Réseau.

✔ Animation.
✔ Difficile.

Urban Runner

Foulées fatales

Format :	PC CD-Rom, Windows 3.1 ou 95.
Éditeur :	Sierra.
Genre :	Aventure.
Date de sortie/Prix :	Disponible. Env. 430 F.
Config. mini. :	PC 486 DX2-66, 8 Mo, CD 4X.

Sierra qui nous gratifie régulièrement de très bons jeux d'aventure signe son dernier produit interactif : Urban Runner. Celui-ci combine un scénario « thriller » passionnant et une réalisation très proche d'un film. Réussite absolue ?

Quel incorrigible ▲ gros nounours. Dès qu'il voit un canapé, il ne peut pas s'empêcher de s'asseoir.



◀ Du courrier et de la vapeur. C'est clair ou il faut que je vous fasse un dessin ?

MAX, journaliste de son état, donne rendez-vous à Tony Marcos un truand notoire. Il a l'intention de lui parler de certaines photos qui le compromettent, ainsi qu'un politicien véreux, Paul Lagrange, dans une affaire de trafic de médicaments. Seulement voilà, doté d'une chance peu commune, le journaleux se retrouve nez à nez avec le cadavre de Tony qui gît sur le sol de sa maison, étranglé. Son garde du corps (qui jusque-là n'en foutait pas lourd) est pris de remords et décide d'éliminer le pisse-copie maître chanteur. Commence alors une longue course poursuite (sur les toits et dans des entrepôts désaffectés) qui se termine dans un sous-sol d'usine en cul- de-sac. La seule sortie est l'entrée gardée par le garde du corps qui prend un malin plaisir à attendre pour exécuter la sentence finale : votre mort. C'est ici que s'arrête l'introduction d'Urban Runner. Entièrement en vidéo, ce jeu d'aventure, reprend tous les éléments qui ont fait le succès de Phantasmagoria ou de Gabriel Knight 2 : il combine à merveille scènes interactives, dans lesquelles vos actions et vos déplacements sont représentés par des vidéos, et scènes non interactives. Mais Urban apporte une touche particulière par rapport à ces jeux d'aventure : une véritable ambiance de film d'action ! La camera plonge, change d'angle et l'on s'immerge forcement dans un scénario très speed.

Il est toujours plus ▶ facile de planquer un cadavre dans un grand coffre... Euh, où j'l'ai fourré ?



Ambiance stressée

Les vidéos sont de très bonne facture et les dialogues ont été entièrement traduits en français. À noter que la voix de Max (que vous aurez à incarner) est celle qui double Bruce Willis dans ses films. Mais on pourra déplorer qu'elles soient parfois trop caricaturales. Les bruitages sont réalistes à souhait et les musiques (omniprésentes) contribuent a nous plonger dans un état de stress. En définitif, la réalisation d'Urban Runner est vraiment splendide et ne présente pratiquement aucun défaut.

S'il est vrai que cette réalisation



▲ Grâce à ce fil et à cet hameçon, je vais sûrement réussir à pêcher un très gros poisson !



Une flaque d'huile ▲ et un fil électrique qui pend : je suis sûr que le courant va passer !

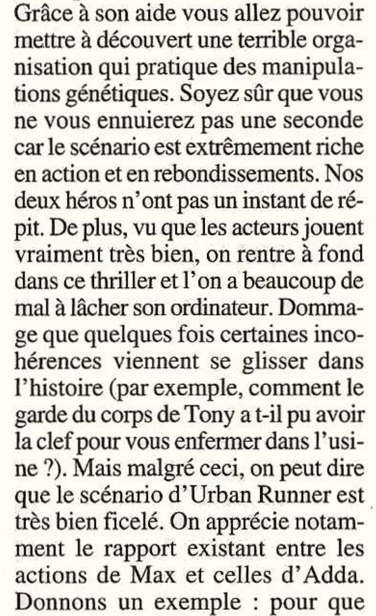
Si vous ne voulez pas vous faire plomber, apprenez à utiliser rapidement cette boîte ◀ à fusibles.

Un bras qui pend et un gobelet rempli d'eau. Rappelez-vous de vos vacances en colo et vous ◀ comprendrez.



Réagissez vite sinon le conducteur derrière ces phares va se faire un plaisir de passer sur votre cadavre ! ▶

Une partie de Motus ? Et non « dada » n'est pas le bon mot ! Dommage pas de super partie pour ◀ vous aujourd'hui !



cinématographique est l'un des points forts de ce jeu, il faut admettre que le scénario n'est pas en reste. Sans vouloir trop en dévoiler sachez que vous dirigerez, outre Max, une jolie jeune fille répondant au doux nom de Adda. Grâce à son aide vous allez pouvoir mettre à découvert une terrible organisation qui pratique des manipulations génétiques. Soyez sûr que vous ne vous ennuierez pas une seconde car le scénario est extrêmement riche en action et en rebondissements. Nos deux héros n'ont pas un instant de répit. De plus, vu que les acteurs jouent vraiment très bien, on rentre à fond dans ce thriller et l'on a beaucoup de mal à lâcher son ordinateur. Dommage que quelques fois certaines incohérences viennent se glisser dans l'histoire (par exemple, comment le garde du corps de Tony a t-il pu avoir la clef pour vous enfermer dans l'usine ?). Mais malgré ceci, on peut dire que le scénario d'Urban Runner est très bien ficelé. On apprécie notamment le rapport existant entre les actions de Max et celles d'Adda. Donnons un exemple : pour que Adda réussisse à récupérer des indices dans un endroit, Max devra au préalable retarder un maximum le propriétaire de cet endroit. Et de nombreuses fois, il faudra jongler entre les deux personnages pour arriver à vos fins. Une autre particularité : l'histoire est en fait racontée par Max. C'est-à-dire que celui-ci commente (parfois un peu trop d'ailleurs) ses actions ainsi que celles d'Adda.

Vous devrez faire la bonne action au bon moment sinon vous mourrez

Lors d'une action quelconque, on pourra entendre Max commenter : « j'eus la présence d'esprit d'utiliser cet objet » ou « Adda décida de… ». Grâce à cette technique on s'implique encore un peu plus dans le scénario. Vous l'aurez compris l'histoire d'Urban Runner possède tous les éléments d'un ▶



Le reflet que vous apercevez à la fenêtre est celui d'un fusil. Alors qu'attendez-vous pour ◀ plonger ?

L'avis de Sébastien



Étant un véritable passionné des jeux d'aventure, j'ai évidemment adoré Urban Runner. Stopper une partie de ce jeu tient du miracle tant son scénario est passionnant et sa réalisation époustouflante. Mais on ne peut que déplorer sa trop courte durée de vie. Les CD passent à une vitesse ahurissante et finalement quand arrive le dénouement fatidique du jeu, seulement une dizaine d'heures se sont écoulées pour les plus expérimentés. Je préférerais donc qualifier Urban Runner de très bon produit grand public et non de très bon jeu.



Des voiture françaises... ▲ Les vidéos ont probablement été tournées dans un pays européen.





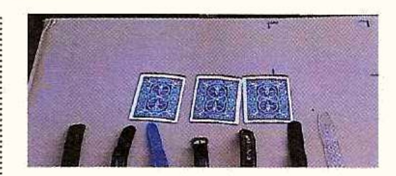
Apparemment, ▶ Tony n'avait pas beaucoup d'amis. Même son garde du corps si dévoué n'est pas à son enterrement.

▲ Il paraît que la musique adoucit les mœurs. Résolvez donc cette petite énigme musicale.

▶ bon film : suspense, aventure, action et amour. Mais n'oublions pas que c'est avant tout un jeu.

Bien sûr, vous aurez à gérer un inventaire et à résoudre de nombreuses énigmes. Ces énigmes qui vous placent dans de nombreuses situations délicates sont souvent à réussir dans un laps de temps limité. À Plusieurs reprises vous devrez sauver votre peau, semer des gens qui vous suivent, éviter des personnes... et vous n'aurez pas beaucoup de temps pour réagir. D'un côté cela contribue à donner un caractère très stressant à Urban Runner mais d'un autre cela implique que vous devez faire le bonne action au bon moment si vous ne voulez pas mourir. Vous devrez donc essayer et essayer encore dans le but de trouver la bonne combinaison. Vous aurez aussi à fouiller des bureaux, des appartements, un laboratoire, etc. L'interface de jeu est extrêmement conviviale : le nom d'un objet apparaît à l'écran, vous cliquez dessus et pouvez le prendre ou bien l'utiliser suivant la situation. Il vous est aussi possible de zoomer sur les objets de votre inventaire, de les tourner dans tous les sens de manière à voir s'ils ne réservent aucune surprise (comme dans Phantasmagoria). Vous devrez également faire face à des casse-tête sans grande difficulté (à part ceux de la fin). Notez que les acteurs (Max et Adda), par leurs commentaires, vous aident en vous mettant sur la voie et que trois jokers sont à votre disposition pour vous débloquer. Bref, Urban propose une réalisation et un scénario style ciné de grande qualité et une réelle partie aventure. Serait ce le jeu tant rêvé par les aventuriers fous ? Probablement pas car comme à son habitude, Sierra nous propose un produit grand public. Vous vous retrouvez dans des situations dans lesquelles vous possédez peu d'objets à utiliser sur peu de chose. Avec l'option « essayer encore » qui vous renvoie où vous avez perdu, les énigmes ne vous résisteront pas longtemps. Et conclusion le jeu est trop court. Compter à peu près 8/10 heures pour les plus expérimentés. Pas de panique, malgré cela Urban Runner reste un bon jeu d'aventure. ■

Sébastien Tasserie



▲ On se croirait au marché aux puces. Avec un petit peu de concentration, vous récupérerez un objet capital.



▲ Vu votre tête, si vous voulez avoir une chance de séduire la jeune fille du 227, commandez-en plusieurs caisses.

Le contre-avis d'Éric

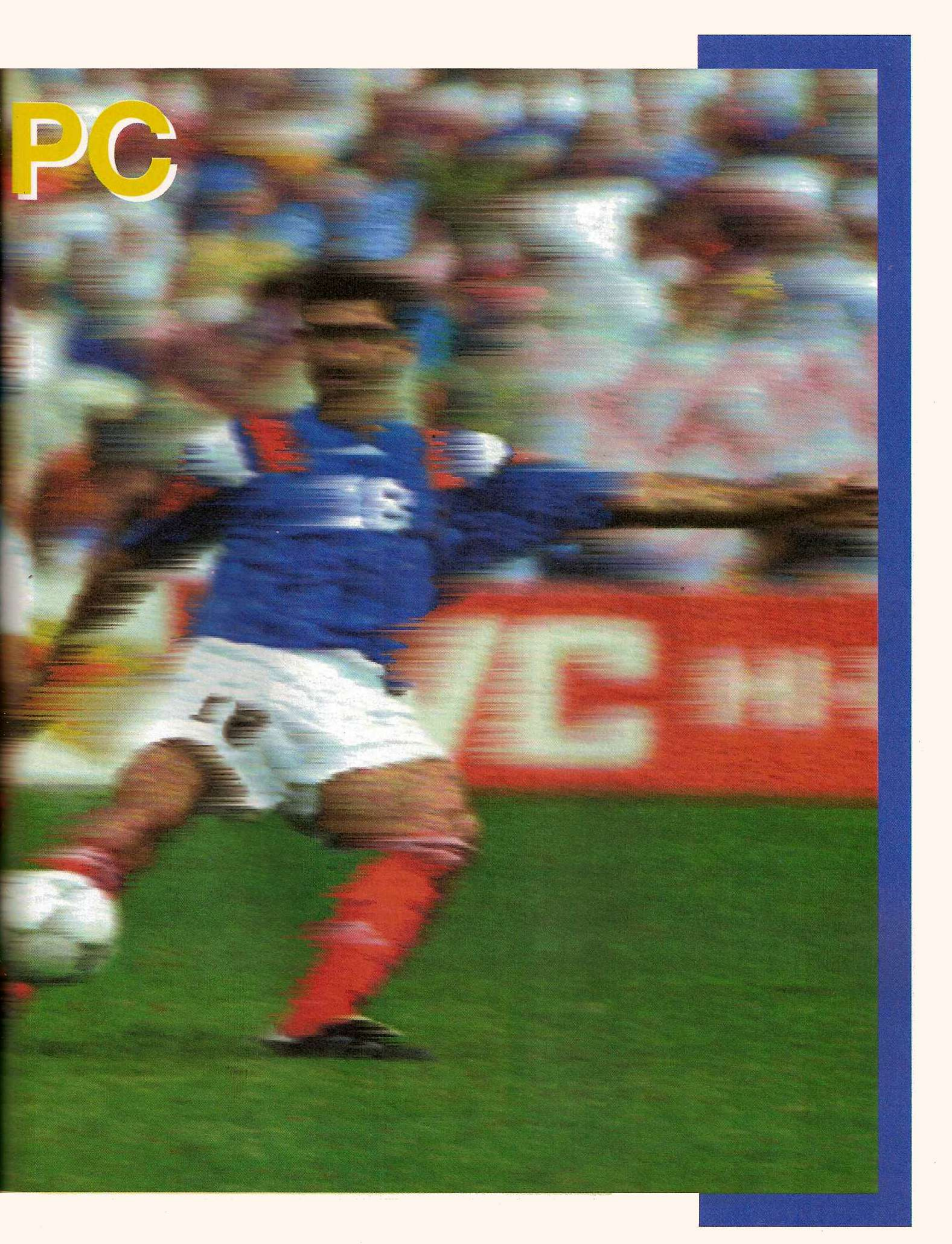
Parfaitement réalisé d'un point de vue cinématographique, Urban Runner accroche le joueur dès les premières séquences du jeu et ne le lâche plus avant le générique de fin. On regrette pourtant que l'ambition des concepteurs se soit focalisée sur l'aspect filmique du produit au détriment d'une réelle richesse ludique. Cela dit, ne boudons pas notre plaisir, après tout, dans le genre « movie aventure », c'est aujourd'hui le meilleur... même si on peut trouver l'heure de jeu très onéreuse (Urban ou huit séances de ciné ?).

INTÉRÊT : ★★★



Jeux de foot sur
L'avalanche

Jamais un sport n'aura connu autant d'adaptations sur micro. L'Euro aidant, les éditeurs ont décidé de mettre le paquet. Pas moins de quatre jeux sortent ce mois-ci, en attendant les autres. Préparez vos patates et vos pralines ! Alors y a Canto ou y a pas Canto ?


PC



Kick Off'96

K.O. debout !

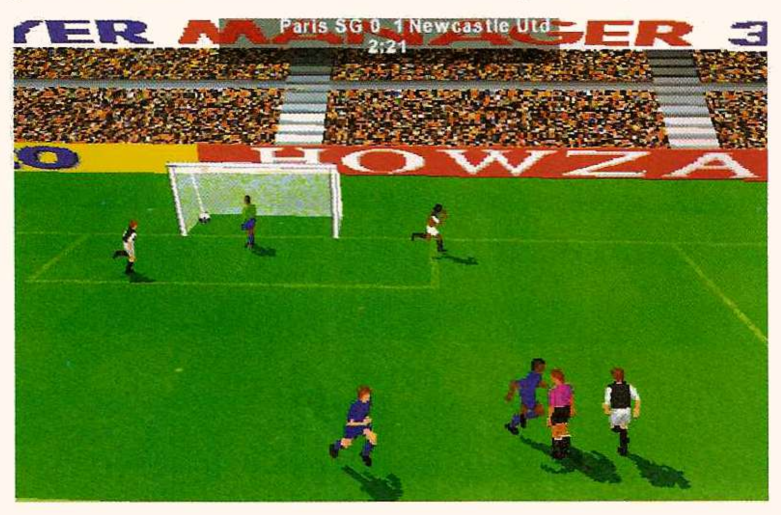
FORMAT :	**PC CD-ROM.**
ÉDITEUR :	**ANCO.**
GENRE :	**SIMULATION SPORTIVE.**
DATE DE SORTIE/PRIX :	**DISPONIBLE. ENV. 300 F.**
CONFIG. MINI. :	**PC 486 DX2-66, 4 MO, CD 2X.**

Sur la lancée de l'Euro anglais et des J.O. d'Atlanta, les jeux de foot passent à l'offensive. Parmi eux, un nom connu : Kick Off. Après les tentatives ratées des numéros 2 et 3, voici la version 96. Alors, y a but ou y a pas but ?

▲ Les mouvements des joueurs sont fluides et les graphismes très honnêtes.

Il existe cinq angles de caméra dont quatre sont parfaites pour jouer. ▶

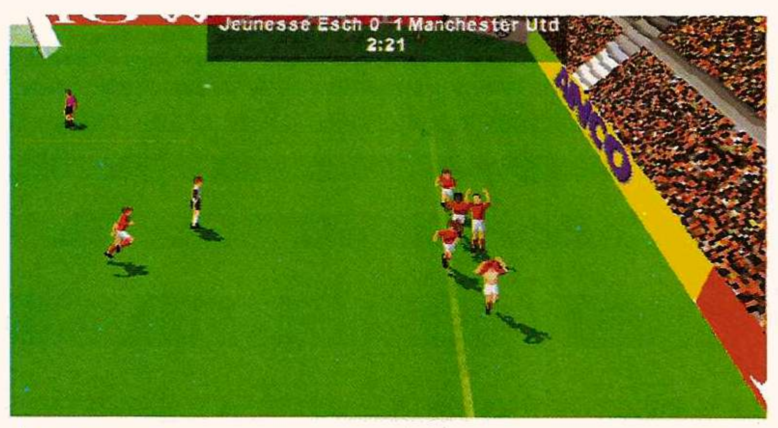
LA RÉDACTION de Gen4 m'a nommé testeur officiel des jeux de football. Éric, à qui l'on avait précédemment assigné ce poste, a connu une réaction en deux temps. Le premier fut celui d'un sincère soulagement puisque ce genre de jeu ne le passionne pas particulièrement. Ajoutez à cela une montagne de travail en retard et vous comprendrez quelle épine je lui ai retiré du pied. Sa deuxième réaction fut une profonde haine à mon égard. En effet, Virgin Interactive, distributeur d'Anco, a envoyé une attachée de presse absolument délicieuse pour me présenter le produit. J'ai bien demandé à Olivier la permission de vous décrire pendant tout le test combien elle est charmante, mais après avoir longuement débattu, nous sommes venus à la pénible conclusion que vous préféreriez la description du soft, quelques soient vos lubriques fantasmes. C'est donc avec regret que je vais m'y employer. Tout d'abord, le premier sentiment vis à vis de Kick Off est une certaine crainte. Après avoir passé des heures à hurler ma haine envers l'arbitre du premier Kick Off sur Atari ST, un monument du jeu de foot sur ordinateur, j'ai été profondément déçu par les numéros 2 et 3, ridicules softs aux réalisations plus que douteuses. Bref, on pouvait s'attendre au pire avec la version 96. Et bien pas du tout. Explications. Vous arrivez directement au menu principal. Vous aurez alors le choix entre l'Euro, un match amical, une coupe, un championnat ou un entraînement.

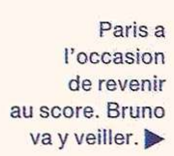


Cacahuète ▶ qui termine sa course au fond des filets.

La solution Canto

Les menus manquent un peu d'ergonomie mais sont vraiment très complets. Et, ô joie, vous avez le choix entre 49 équipes internationales et 750 clubs, tous européens. Ce sont





▲ Gooooaaaal ! C'est Canto « El Magnifico » qui a marqué !



Paris a l'occasion de revenir au score. Bruno va y veiller. ▶

plus de 15 000 joueurs qui sont répertoriés. Vous pourrez également composer votre « Dream Team », bon moyen d'inclure Canto à l'équipe de France et réparer ainsi une incroyable bourde. Le championnat peut inclure jusqu'à 22 équipes, la coupe 32 et l'Euro, seize réparties en quatre poules. Et c'est le grand saut. Vous voilà sur le terrain que vous aurez choisi sec, normal ou humide. Certes, à première vue, les graphismes SVGA ne sont pas exceptionnels. Mais ils sont forts honnêtes et surtout très clairs pour que l'on garde une bonne vision du jeu. L'animation des joueurs est très bonne. Pour le jeu en lui-même, il vous faudra un certain temps d'adaptation et une bonne dizaine de matchs pour commencer à construire des actions. La balle ne colle pas à la chaussette du joueur et on ne peut que s'en féliciter. Simple question de réalisme. Côté mouvements des joueurs sur le terrain et sensations, il n'y a vraiment rien à redire. Vous aurez le choix entre plusieurs vues de caméra, cinq au total, dont la célèbre vue de dessus, en 2D, qui a fait les beaux jours du premier Kick Off.

49 équipes internationales, 750 clubs et plus de 15 000 joueurs sont répertoriés



▲ À tout moment, la vision du jeu reste parfaite.



▲ Grosse praline à ras de terre.

Baston générale

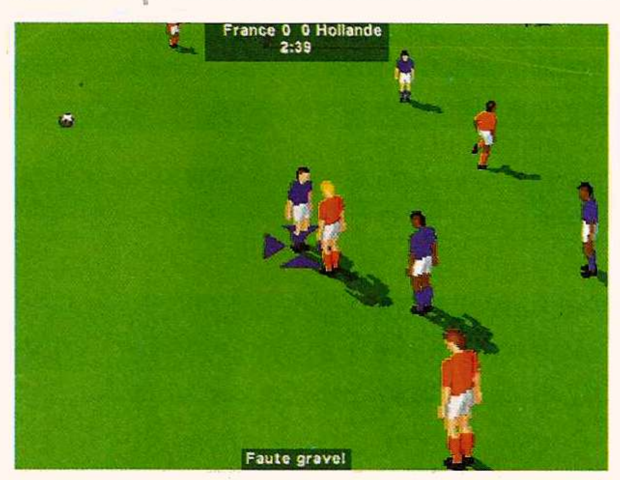
Mais le meilleur, le plus beau, le plus fun est la possibilité de faire des tacles méchants. Bref, de casser du joueur adverse. Mais cette pratique n'est pas sans risque. Un tacle trop appuyé peut exciter l'adversaire et l'action se transforme en baston. Il vous faudra cogner le joueur pour ne pas être mis K.O. et ainsi risquer de terminer le match avec une rupture du menix ! L'esprit sportif ? Comme disait Coluche, c'est un esprit pour tous les sportifs. Point de vue jeu, vous pourrez toujours tirer, passer, reprendre en ciseaux ou de volée, talonner, lober, donner de l'effet aux balles et partir dans des dribbles fous. Petit ennui toutefois, la configuration clavier est totalement à revoir (flèches directionnelles non utilisables) et il est recommandé d'utiliser un joystick. Vous l'aurez compris, Kick Off'96 (et surtout son attaché de presse qui serait sympa d'accepter une invitation à dîner) m'ont fait craquer. Même s'il n'est pas aussi réussi, graphiquement parlant, que Fifa Soccer ou Euro 96, la jouabilité leur est largement supérieure et franchement, n'est-ce pas ce qui compte le plus ? ■

Cédric Gasperini

L'avis de Cédric



Tout le charme de l'attachée de presse mis à part, Kick Off'96 est un très bon jeu de football. Son réalisme est excellent, ses graphismes bien suffisants, ses options très variées et ses équipes complètes. C'est pour cette raison que l'on oubliera les stats bientôt dépassées (pourquoi n'y a-t-il pas d'option pour créer ses joueurs ?) et peut-être de petites lacunes dans la finition. Mais, KO'96 regorge de petits plus comme une bonne vieille baston sur le terrain. N'hésitez pas, procurez-vous Kick Off'96 si vous êtes un fan.



Une grande ▲ innovation : vous avez la possibilité de faire des fautes graves.



Euro 96

Sous le PC, le gazon

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **GREMLIN INTERACTIVE.**
GENRE : **SIMULATION SPORTIVE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. : **PC DX4-66, 8 MO, CD 2X.**

Ne rangez pas les canettes : vous n'en avez pas encore fini avec les jeux de foot. Cette fois c'est Gremlin, créateur d'Actua Soccer, qui nous livre Euro 96, seul soft sous licence U.E.F.A. Alors, y avait hors-jeu ou y avait pas hors-jeu ?



▲ Bernard Lama vient de se marquer un but. Au prochain match, je le mets sur le banc.

Les graphismes sont absolument somptueux et les mouvements des joueurs très bien rendus. ▶

SAVIEZ-VOUS que la rédaction de Gen 4 m'a nommé testeur officiel des jeux de football ? Oui ? Et vous ai-je dit qu'ils m'obligent à venir en short, chaussures à crampon et maillot du PSG en beuglant « On a gagné ! » ? Qui se douterait à la lecture de ce gentil magazine que les pigistes sont réduits à l'esclavage ? Depuis quelques jours, Julot, notre secrétaire de rédaction, a même proposé d'inclure le fouet dans notre traitement et Olivier s'est empressé de le mettre en pratique. La vie d'un journaliste (Ndsr : yerk, yerk, laissez-moi rire…) peut parfois être bien dure. Heureusement, tester un jeu est un véritable plaisir. Euro 96 n'a pas dérogé à la règle. Tout commence par une succession de menus qui sont identiques à ceux d'Actua Soccer. Vous pourrez donc choisir une équipe parmi les 16 présentes à l'Euro. Il vous sera aussi possible de diriger tous les joueurs ou simplement votre idole, et laisser le soin à l'ordinateur de diriger les autres. C'est toutefois risqué car si vos coéquipiers ne vous passent pas la balle, vous deviendrez spectateur. Les options qui vous sont proposées sont très complètes : choix entre cinq caméras, même si deux vues uniquement sont jouables ; paramétrage des conditions météos : la direction du vent peut être définie aléatoirement. Si vous jouez en match amical, vous pourrez également choisir un des huit stades et vous faire arbitrer par un des 18 arbitres de la sélection, avec ou non la règle du hors-jeu.

La présentation des équipes est superbe et ▼ très réaliste.



Des graphismes somptueux

Enfin, les équipes entrent sur le terrain. Là, vous comprendrez qu'Euro 96 est vraiment la suite d'Actua Soccer. Il utilise le même moteur 3D. Les



▲ Les arbitres ont été modélisés et répondent à des critères de sévérité différents.

L'avis de Cédric



J'ai longuement hésité. Trois étoiles ou quatre ? L'agacement dû à toutes ces petites imperfections et le fait que seul l'Euro soit traité ont eu raison de mon jugement. Et si le progrès réalisé depuis Actua est important, il reste à améliorer la jouabilité et à étendre le jeu à tous les championnats, européens ou pourquoi pas mondiaux. On sent donc que Gremlin est sur la bonne voie pour créer le meilleur jeu de foot jamais réalisé, mais Euro 96 n'est pas celui-là. Toutefois, vous vivrez de grands moments de football virtuel.

▲ Les coups franc sont très difficiles à marquer.

◀ Les corners sont impossibles à gérer sans changer de caméra.



Penalty. Vas-y Bernard, on compte sur toi. ▶



Un méchant ▲ tacle par derrière est en préparation. Attention au carton rouge.

graphismes sont irréprochables, les joueurs superbes et chaque stade a été recréé. Le résultat est exceptionnel. L'animation des joueurs n'est pas en reste. Regardez bien leurs réactions, elles ont été poussées à l'extrême pour plus de réalisme. Lors de l'intro, vous en verrez certains s'échauffer ou remonter leurs chaussettes. On se croirait à la télé tellement ils ont l'air réels. Ce ne sont que de petits « gadgets » mais ils offrent, répétons-le, plus de réalisme. Car Euro 96 en a besoin. Je m'explique. Tout d'abord, la balle colle aux pieds de chaque joueur, à en croire que les chaussures ont été badigeonnées de superglue. D'autre part, le temps necessaire pour que l'ordinateur vous fasse diriger le joueur le plus près du ballon est un peu long, ce qui vous met en général en retard sur l'attaquant. Il vous faudra de nombreux matchs pour réussir à passer la balle correctement et l'arbitre a tendance à ne pas voir grand-chose (cinq hors-jeu oubliés en un match). Un détail : tous les gardiens sont blancs, même s'ils s'appellent Bernard Lama. Ce sont de petits détails qui comptent.



▲ Vincent Guérin vient de coller une superbe patate qui finira sa course sur le poteau. Dommage.

Cacahuètes en série

Sinon, Euro 96 est très, très agréable à jouer. Vous pourrez toujours faire des reprises de volée, des retournés ou des ciseaux, tout cela dans une atmosphère délirante. À ce propos, c'est Thierry Roland qui commente les matchs. Près de quinze commentaires ont été enregistrés pour chaque type d'action, vous aurez donc très peu de chance d'entendre deux fois le même. Les remarques sont souvent très drôles et pertinentes. Un petit problème toutefois, certaines n'ont pas lieu d'être. En effet, vous entendrez notre cher Thierry dire que vous dominez outrageusement alors que seulement deux minutes se sont écoulées au chrono ou encore que votre défense va être soulagée d'une touche alors que l'adversaire l'effectue au milieu du terrain après une de vos attaques. C'est à n'y rien comprendre.

Enfin, Euro 96 est un bon soft et vous passerez de longues heures à tenter de mettre la balle au fond des filets. En ajoutant qu'il est possible de jouer par link ou modem, vous pourrez alors faire un foot avec vos potes, même si dehors il pleut, neige ou grêle. On arrête pas le progrès. Vivement une simulation de troisième mi-temps avec champagne et petits fours. ■

Cédric Gasperini



GRAPHISME	17
SON	17
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	10

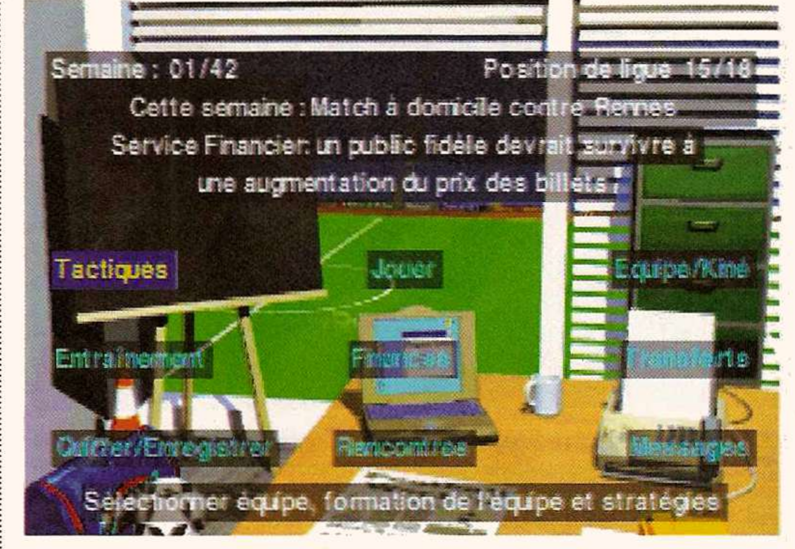
☛ **Config. recommandée :** Pentium 75, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom quadruple vitesse, Carte son.

Onside Zidane Football

Le fantôme de Nanard

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **UBI SOFT.**
GENRE : **SIMULATION SPORTIVE.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPO. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. : **PC DX4-66, 8 MO, CD 2X.**

Vous ne vous remettez toujours pas du départ de Zidane à la Juve ? Ubi Soft vous propose d'y remédier avec Onside une simulation footbalistique qui se démarque grâce à son aspect management intéressant. Alors, y avait péno ou y avait pas péno ?



La partie management, ▲ même si elle n'est pas folichonne graphiquement, est très complète.



◀ Une faute impardonnable qui aurait bien mérité une expulsion.

VOUS AI-JE DIT que la rédaction de Gen4 m'a nommé testeur officiel des jeux de football ? Vous en êtes sûr ? Peut-être que je me répète un peu, alors. Mais voyez-vous, je commence un peu à perdre la tête ces derniers temps. Avec le beau temps qui arrive et toutes ces jupes qui se raccourcissent, il y a de quoi. Surtout qu'un grand vent de célibat a soufflé sur la rédac et m'a emporté dans son cours. Alors les yeux s'attardent un peu plus sur les courbes délicieuses de ces charmantes demoiselles... Mais arrêtons là nos lubricités et plutôt que de parler jupe, parlons short. Onside ouvre ses portes avec une petite introduction sans grand intérêt mais tout de même belle. Puis vous avez la possibilité de faire un match amical ou de commencer une carrière. Choisissez cette deuxième possibilité et lancez-vous. Placez-vous à la tête d'une équipe. Dans la vie, il faut s'imposer. Les premières divisions française, allemande, anglaise, italienne ou un mélange de votre propre composition sont à votre disposition. N'ayez pas peur, dans chaque équipe il manquera un ou deux joueurs. Ne me demandez pas pourquoi, c'est comme ça. Par exemple, Barthez a disparu de Monaco. En vacances ? C'est bien possible. Puis vous arrivez à un menu qui, même s'il n'est pas très beau, est très complet. Vous pouvez entraîner vos joueurs, que ce soit en une séance de tirs aux buts ou par un petit match à cinq.



Vous aurez ▶ droit à une jolie introduction « bien gentille ».

Vendez-moi Canto !

Sinon, vous pouvez surveiller la condition physique de votre équipe grâce au kiné où toutes les fiches font état de la force, des compétences de tacle, shoot, vitesse, tête, résistance et sprint de vos joueurs. Un autre menu tactique vous offre de mieux placer vos attaquants sur les corners ou les coups franc. Aussi, les transferts sont possibles tout au long de la saison et



▲ Les graphismes ne sont pas de toute beauté mais l'animation reste excellente.

Rai 10
Position : Attaquant
30 ans
Qualité d'ensemble 80
Tacle 93 | Shoot 79
Vitesse 88 | Résistance 69
Tête 81 | Force 65
Informations 90 | Sprint 83
Pas de blessés
Fiche précédente
Fermer le dossier

Chaque joueur ▲ est défini par différentes caractéristiques.

AFFECTATION DU BUDGET
Aménagements du Terrain £1.512.000
Nouvelles places disponibles 1.008
Aménagements du Magasin £1.000.000
Prix des Billets £100
Fonds disponibles : £238.000

Attention à ne pas abuser dans l'affectation de votre budget. ▶

Equipe A 0 Equipe B 0

◀ Praline sous la barre. Le gardien est dans les pâquerettes.

avec les équipes des trois autres pays européens précédemment cités mais vous n'aurez droit d'acheter que les joueurs placés sur le marché. Dommage. Vous pourrez toujours rêver pour que le Manchester lâche Canto. Vraiment Dommage. Mais celui qui remporte la palme est le menu finance. En effet, vous pourrez augmenter le nombre de places dans votre stade, le prix des billets, le salaire de vos joueurs ou encore développer le magasin du club. Un régal ! Toute cette partie du soft est un vrai bonheur, malgré l'agaçant sifflet à chaque déplacement de la souris. Devoir s'occuper intégralement de son club est un plaisir immense et Onside vous procure ce plaisir. Question match, les graphismes ne sont pas folichons malgré la 3D. Les joueurs sont assez mal dessinés et la vision du jeu en est parfois gênée.



▲ Les animations d'après-but sont variées et toutes très sympas.



▲ L'entraînement à cinq se fait toujours en salle.

Fa f'est fun

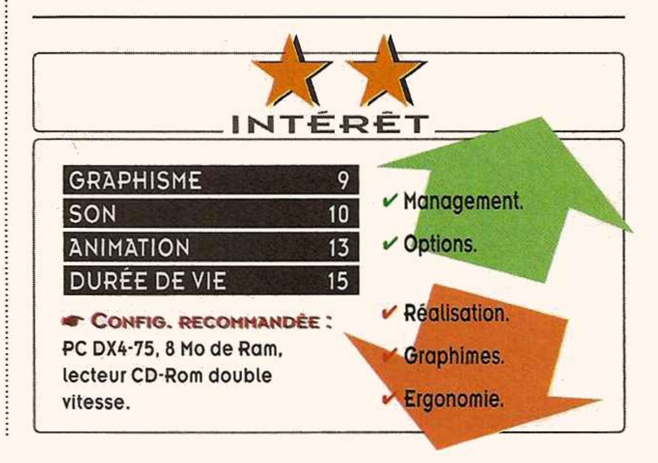
Le terrain, que ce soit en mode détaillé ou non, n'est pas non plus très beau. Le tout bénéficiant d'une forte pixellisation, ce n'est pas vraiment une réussite. Qu'importe. L'animation des joueurs est très honnête et le jeu est facile à prendre en main. Attention, je n'ai pas dit que le jeu en lui-même est simple. Bien au contraire. Vous devrez chaque fois vous démener comme un beau diable pour réussir à faire un bon résultat. Mais Onside est très maniable. On s'amuse d'ailleurs beaucoup, du moment que vous avez fait quelques matchs d'entraînements. Vous pourrez changer votre vue grâce à la camera qui propose un zoom avant et arrière, un déplacement droite-gauche ou une inclinaison plus ou moins forte. Mais je ne saurais que trop vous conseiller la vision par défaut. Les sons, eux sont bons mais ne méritent pas que l'on s'y attarde. Pour conclure, si l'on oublie les graphismes assez pauvres et les menus affreux, Onside est un jeu tout à fait sympathique. Certes, il n'est pas à la hauteur de tous ses concurrents mais ce jeu vous détendra et vous vous prendrez au jeu. ■

Cédric Gasperini

L'avis de Cédric



C'est un sentiment mitigé qui m'anime en cette heure. Oui, Onside propose une partie management très intéressante, mais les graphismes y sont faibles. D'autre part, il est très maniable et fun pendant les matchs, ce qui, après tout, est le principal. Finalement, Onside devrait servir d'exemple quant à toutes les bonnes idées qu'il véhicule mais aurait dû bénéficier d'une réalisation plus soignée. Quoiqu'il en soit, les amateurs s'éclateront comme des petits fous, surtout si le côté management ne les laisse pas indifférents.



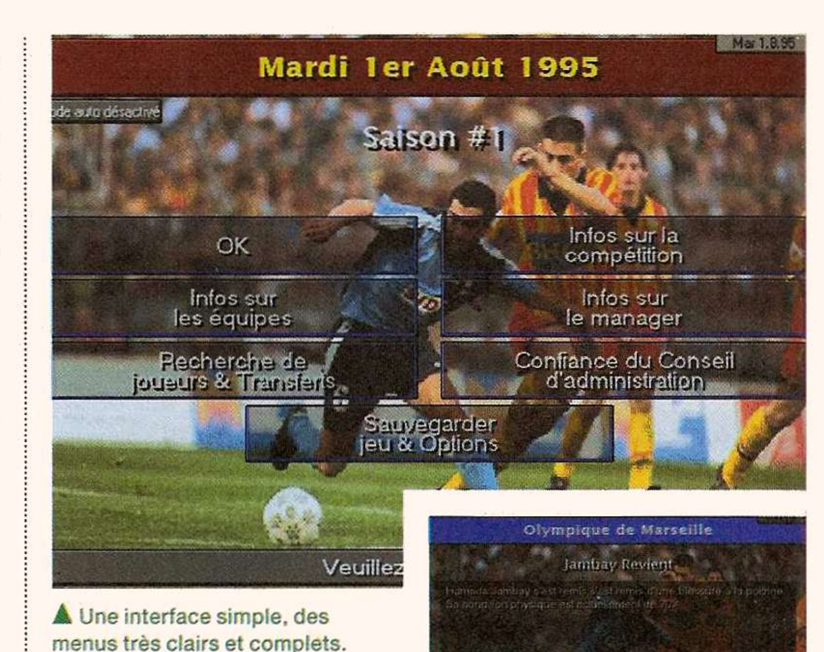
L'Entraîneur
Championship Manager 2
Faut pas gâcher

FORMAT :	**PC CD-ROM.**
ÉDITEUR :	**DOMARK.**
GENRE :	**GESTION SPORTIVE.**
DATE DE SORTIE/PRIX :	**DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. :	**486 SX, 8 Mo, CD 2X, SVGA.**

Le foot fait carton plein à l'approche des congés. L'Entraîneur, de Domark, vous met à la tête d'une équipe française. Voici le jeu de gestion sportive le plus complet jamais réalisé. Vivez l'enfer des affaires. Alors, y a pognon ou y a pas pognon ?

JE VAIS VOUS livrer un grand secret : la rédaction de Gen4 m'a nommé testeur officiel des jeux de football. Incroyable, non ? Mais depuis mon arrivée, mes ambitions ont changé. Las de n'être que pigiste, je me suis mis à apporter le café à Olivier, et à l'appeler Maître pour encourager son ego. C'est donc tout naturellement qu'après avoir racheté les Girondins, il m'a nommé Manager Général. Comme quoi, les fayots ont de l'avenir. Depuis, cigare au bec, je hante les bancs de touche. Je suis devenu « l'Entraîneur ». Tiens, ça tombe bien, c'est justement le nom du dernier soft de Domark (ça pour une coïncidence…).

À la tête d'une équipe, vous devrez conquérir les trophées nationaux, européens et mondiaux. Car si vos résultats sont bons, peut-être deviendrez-vous le nouvel Aimé Jacquet (dans ce cas, soyez sympa, prenez Canto). Le jeu se présente uniquement sous forme de menus, sur fond de photos. Ce sont 20 clubs français de D1 et 23 de D2 qui vous sont proposés. Notez que des disques de données sur les ligues allemande, italienne, espagnole et anglaise sont en vente pour parfaire le tout. Chaque compétition, que ce soit la coupe du monde, les coupes d'Europe, le championnat ou simplement les matchs amicaux, bénéficie d'une méticuleuse présentation et d'un historique. Splendide. Tout y est complet et les résultats sont assez récents.



▲ Une interface simple, des menus très clairs et complets.

La rupture de « ménix » est fréquente chez les joueurs. Ménagez-les. ▶

Les résumés de match sont stressants mais ▼ quel bonheur !



Y a tout c'qui faut

Les joueurs, eux, sont définis par 21 compétences très variées, allant de la technique de jeu aérien au flair, en passant par la créativité. Ces descriptions sont très détaillées et suffisantes pour vous faire une idée de la valeur de chacun. Côté transfert, un nombre impressionnant de joueurs y sont répertoriés (plus de 4 000 français et autant d'étrangers). Chacun bénéficie d'une fiche détaillée. Si l'un d'eux vous intéresse, proposez une somme pour l'acheter ou l'avoir en prêt. L'équipe adverse refusera ou accep-



▲ Acceptera, acceptera pas de venir dans votre équipe ?

◀ La recherche de joueurs est très complète.



◀ Le comble : un joueur peut refuser de venir dans votre équipe. Ah, ces vedettes !

Surveillez bien les appréciations de votre conseil, elles sont primordiales. ▼





▲ Définissez la meilleure tactique et foncez !



▲ Un petit aperçu de la saison à suivre.

tera. Dans ce dernier cas, l'affaire n'est pas gagnée puisque le joueur donnera son avis. C'est du jamais vu ! Des infos sur les managers vous permettront de voir vos offres d'emploi, votre réputation, vos scores ou alors de déposer votre démission si vous ne vous sentez pas à la hauteur. Que demander de plus ? Tous les menus sont extrêmement clairs et ont une myriade d'options pour classer les données. Une merveille. Point de vue match, vous devrez sélectionner 16 joueurs parmi ceux disponibles. Choisissez un capitaine, puis votre tactique que vous pourrez personnaliser à loisir.

Réalisme hors du commun

Enfin le match est lancé. Il se présente sous la forme d'un écran sur lequel apparaissent des messages descriptifs de l'action. Ainsi, vous aurez droit à « Faute de Guérin » ou « Cantona tire ». Bref, vous vibrerez au rythme des messages et des commentaires de Jean-Mimi. Malgré la déception de ne pas voir jouer votre équipe, c'est un vrai régal. Tout est extrêmement réel, des incidents du match (blessures, expulsions, etc.) aux influences des diverses tactiques ou de la forme actuelle de vos joueurs. N'hésitez donc pas à les ménager. À la mi-temps, vous aurez droit à un descriptif complet du jeu. Tirs, corners, coups-franc, et même la note de chaque joueur comme elle pourrait être donnée dans l'*Équipe* ! Ils ont pensé à tout je vous dis ! Évidement, L'Entraîneur n'est pas exempt de tout reproche. Vous ne pourrez pas, par exemple, donner des dessous de table (pratique pourtant visiblement très répandue !) et les commentaires pendant les matchs ont tendance à être répétitifs, mais à part ça, que lui reprocher ? Rien. La passion est au rendez-vous. Le soft est difficile et chaque match sera un challenge. Tout comme la réalité. Si vous n'avez pas encore L'Entraîneur et que vous aimez le football, courrez-vite chez votre revendeur habituel. Et s'il ne l'a pas en stock, mettez-lui un bon coup de RPG entre les côtes ou écrabouillez-le après shrinkage, il l'aura mérité le bougre ! ■

Cédric Gasperini

L'avis de Cédric



Un très grand moment de football même si l'on ne peut que regretter le manque d'animations, notamment le fait que l'on ne voit ni ne joue jamais les matchs, L'Entraîneur est une merveille de soft. Jamais un jeu de management de foot n'aura été aussi complet. La variété des options est telle que rien n'est laissé au hasard et les innovations sont légion pour parfaire le réalisme. Il est vrai que ce jeu est limité aux amateurs de gestion sportive mais ceux-là seront comblés au-dessus de toute attente. Nuits blanches à prévoir.



GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	-
DURÉE DE VIE	15

☛ CONFIG. RECOMMANDÉE : Pentium 75, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse, SVGA.

✔ Management.
✔ Passionnant.
✔ Complet.
✔ Pas de vision des matchs.

Cyberstorm
La guerre des boulons

FORMAT :	**PC CD-ROM.**
ÉDITEUR :	**SIERRA.**
GENRE :	**STRATÉGIE.**
DATE DE SORTIE/PRIX :	**DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. :	**486 DX4-66, 8 MO, CD 2X, WIN 95.**

Battletech est un jeu de plateau futuriste dans lequel vous dirigez d'énormes robots d'un style proche de Goldorak et des Transformers. Ce soft de Sierra se nomme Cyberstorm et lui ressemble comme deux gouttes d'huile. Ambiance cornofulgure.

JE VOUS parle d'un temps que les plus de trente-cinq ans ne peuvent pas connaître. La télé en ce temps là, nous passait Goldorak à longueur de mercredi après-midi... Qui n'a pas de souvenirs d'astéro-hache et de fulguro-poing ? Qui n'a pas réinventé les aventures d'Actarus, prince de la planète bleue ? Qui n'a jamais frissonné, à en cesser de mâcher son choco-BN, quand Goldorak souffrait face aux Golgoths ? Ah, ça nous rajeunit pas tout ça ma p'tite dame. Aujourd'hui, rien n'a changé : Oriflam nous gratifie d'un sublime jeu de rôle, Mekton Zeta (voir Pions & Dés, n°89) ; Battletech est considéré comme un des meilleurs jeu de plateau. Cyberstorm, le petit de Sierra reprend le thème commun des deux jeux précédemment cités et l'adapte sur PC. Vous dirigez un Herc, une de ces énormes machines du genre Transformers. Nous passerons rapidement sur la possibilité d'installer totalement le jeu (bonne idée, mais 200 Mo, ça prend de la place) et sur l'introduction, un peu saccadée mais dont l'ambiance sonore est excellente. Vous voilà donc à la tête d'une unité robotisée et d'un pactole de 10 000 $. Le but de Cyberstorm est de mener à bien une des neuf missions proposées. Seulement neuf, me direz-vous ? Oui mais faut voir la difficulté. Sachez tout de même que vous pourrez les recommencer à loisir sur les vingt-trois mondes sans que vous ayez l'impression de refaire les mêmes. Surtout que l'atmosphère de chaque planète a des incidences différentes sur vos machines de guerre.

Les graphismes cafouillent un peu mais on s'y habitue ▼ rapidement.





◀ L'introduction est très belle mais assez saccadée.

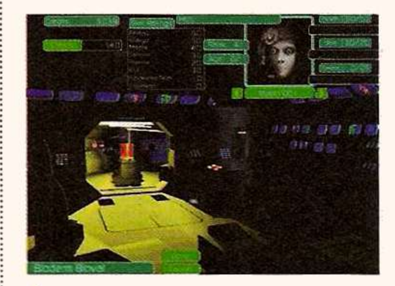
L'aire de jeu est représentée sous la forme d'un damier. ▼



◀ Le tableau de bord est très complet et vous permet de réagir rapidement.

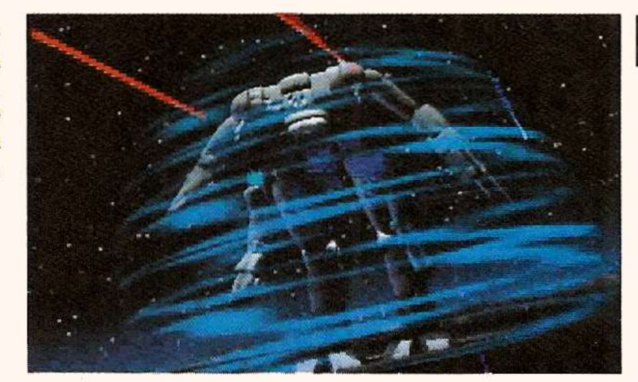
Herc ça saute

Tout d'abord, il vous faudra vous occuper de votre équipe. Vous commencez avec deux Hercs différents. Ils font partie de la plus faible catégorie mais sont fiables. Vous aurez, plus tard, la possibilité d'en choisir d'autres parmi la dizaine disponible



▲ Vos pilotes ont besoin d'entraînement. N'hésitez pas à leur en donner.

Mon Herc est ▶ pris dans la tourmente. Un petit coup de lasers et ça ira mieux.

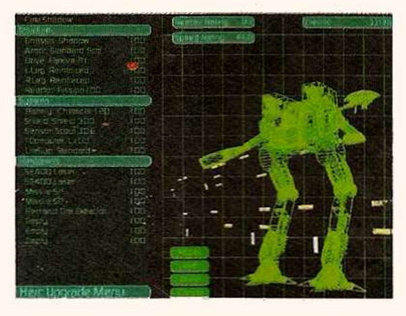


L'avis de Cédric



J'avoue avoir vraiment beaucoup apprécié Cyberstorm malgré ses graphismes très moyens et la difficulté que représente l'utilisation correcte de la souris. On y retrouve cette même ambiance que dans le jeu de plateau Battletech. La partie « Herc-en-kit » où vous construisez votre robot est vraiment propre et très complète. Si le jeu en solo offre de nombreuses heures de bonheur, celui en réseau constitue un must. Certes, il faut aimer ce genre de soft mais si c'est le cas, Cyberstorm doit faire partie de votre ludothèque.

Le montage de votre Herc est ▼ un vrai régal.



◀ Les graphismes des menus sont somptueux.

◀ Voici votre base. Pour le soleil on repassera mais avouez qu'elle en jette !

Préparez-vous au combat, huilez vos articulations et vérifiez vos missiles. ▼

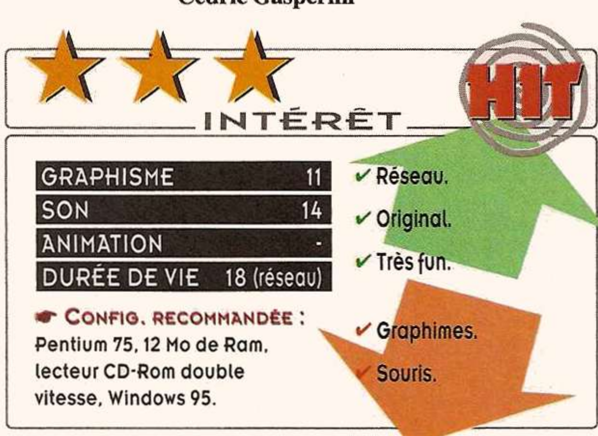


et ainsi augmenter vos forces et par conséquent votre puissance de feu. Sur ces énormes machines, vous placerez des boucliers, munitions, armes, blindage, radars et tout un équipement inimaginable. Tout cela coûte très cher, évidement. Il vous faudra donc revendre vos anciennes casseroles rouillées et réussir les missions pour remplir la tirelire. Ces

Vous dirigez un Herc, robot à mi-chemin entre Goldorak et les Transformers

Hercs redoutables sont dirigés par des pilotes aux aptitudes diverses. Eux aussi devront progresser, à l'aide d'entraînement ou grâce à l'expérience qu'ils acquerront. Le montage de vos machines est un véritable régal et constitue à lui seul un passage merveilleux du soft. Une fois toute cette partie terminée, vous vous lancez à l'attaque. L'écran vous montre le plateau de jeu, découpé en différentes cases hexagonales. Bon ce n'est pas très beau, de près la pixellisation est très forte, les graphismes sont parfois confus et pour ne rien arranger, les déplacements à la souris sont vraiment contraignants. Oui mais voilà : le fun est bien là ! C'est le principal, non ?
Certains points d'actions sont alloués à vos engins. Ils les dépenseront en se déplaçant ou en ouvrant le feu. À ce propos, les boucliers et protections se comptent en points que vous perdez au fur et à mesure que vous êtes touchés, ce sur les six côtés correspondants à ceux des cases hexagonales. Prenez donc gare à la direction que prend votre Herc et attention, vous n'êtes pas immortel. Les missions sont très variées, allant de l'opération je-rase-tout à l'escorte d'engins alliés. Vous devrez déployer, tout du moins pour les cinq dernières missions, tous vos talents de stratège afin de ne pas finir ruiné ou tout simplement mort. Enfin, Cyberstorm offre une possibilité de réseau très intéressante puisqu'un jeu de plateau est tout de même fait pour être partagé entre amis. Vous aurez donc à choisir un terrain d'affrontement parmi les 23 disponibles. Quel bonheur de combattre un adversaire humain ! Pour finir, disons que Cyberstorm a de beaux jours devant lui, malgré les tout petits désagréments précédemment cités. Les amateurs de jeux de stratégie trouveront sûrement là leur bonheur. ■

Cédric Gasperini



GRAPHISME	11
SON	14
ANIMATION	-
DURÉE DE VIE	18 (réseau)

✔ Réseau.
✔ Original.
✔ Très fun.
✔ Graphimes.
✔ Souris.

☛ **CONFIG. RECOMMANDÉE :** Pentium 75, 12 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse, Windows 95.

Deadline
SAS sent le roussi

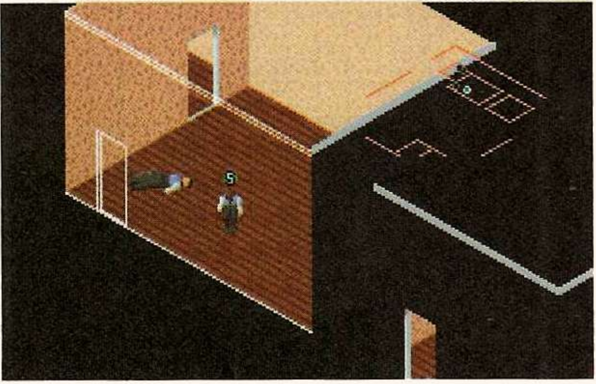
FORMAT : **PC CD-ROM.**	
ÉDITEUR : **PSYGNOSIS.**	
GENRE : **STRATÉGIE/ACTION.**	
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 300 F.**	
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2-33, 4 MO, CD 2X.**	

Psygnosis a décidé de lutter contre la violence : Deadline vous met à la tête d'une unité antiterroriste et vous jette dans l'enfer des prises d'otages. Pas question de tout casser, le respect de la justice et de la vie est de mise.

JE POURRAI trouver mille raisons de me transformer en un dangereux terroriste. L'augmentation régulière du prix des timbres, la non sélection d'Éric Cantona à l'Euro, le traitement que la rédaction de Gen4 me réserve à Duke Nukem ou encore les thèmes abordés dans *Tout est possible* sont les premières qui me viennent à l'esprit. Mais si j'arrive encore (pour combien de temps ?) à supporter tout cela, d'autres n'ont pas ma force de caractère et se laissent aller à des réactions violentes, avec prise d'otages, et tout et tout. C'est pour cela qu'ont été créées des unités antiterroristes, telles le S.A.S anglais, le S.E.A.L américain ou les R.A.I.D et G.I.G.N français. Ces escadrons ont pour réputation de ne pas faire dans la dentelle, même si la mort d'un terroriste est considérée comme un échec partiel. Vous voilà prévenus. Dans cette ambiance chaleureuse, vous êtes propulsé à la tête d'une de ces compagnies. L'introduction est très courte mais d'une rare intensité. Vous y découvrirez une meute antiterroriste en pleine action. La violence est bien entendu présente mais à un tel point que l'on peut se demander si elle n'est pas gratuite. Étant un grand puritain (sauf lorsque je suis en possession d'un RPG), j'ai été choqué de voir un soldat qui abat un homme à terre. Quel intérêt ? Mais passons. Vous voilà, disais-je tranquillement installé sur un siège éjectable, à la tête d'un commando. Siège éjectable car vos supérieurs ne vous pardonneront pas vraiment vos erreurs.

Et croyez-moi, vous aurez tôt fait de perdre l'intégralité de votre troupe, soit face à un ennemi trop fort, soit face à une de vos grenades particulièrement mal lancée. Une scène ci-

Un coéquipier tué... dur coup au moral. C'est la chef qui risque de piquer ▼ une gueulante.





L'introduction ▲ est d'une rare violence : ici, un homme à terre est abattu sauvagement.



◀ On se fait un petit piège à grande vitesse ? Il est où Steven ?

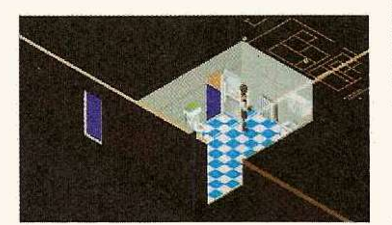


▲ La scène d'intro est très belle.



▲ Prêt à faire feu.


▲ C'est la guerre ! On va tout casser !


▲ Pas le temps d'aller au petit coin, les otages attendent.


▲ Bilan positif : tous les otages ont été libérés.


▲ Une supérieure franchement agaçante. Dommage que l'on ne puisse pas l'abattre.

L'avis de Cédric



Deadline avait tout pour réussir : un scénario intéressant, une myriade d'armes et équipements et une interface presque irréprochable. Oui mais c'était sans compter sur une réalisation quelque peu bâclée. Alors, Deadline, bon investissement ou non ? Soyons franc, les premiers dégoûts passés, vous vous prendrez au jeu. Alors même si la notation est justifiée et que deux étoiles ont souvent tendance à vous repousser, et bien passez outre et essayez Deadline. Vous en tirerez quelques heures de plaisir, dans un monde de brutes.


◀ Ce n'est pas Duke mais un peu de sang sur les murs aurait été amusant. (Barbare, moi ? Meu non...)

nématique, fort bien réalisée du reste, vous servira de briefing et vous verrez que votre supérieure vous tapera rapidement sur les nerfs. Elle vous y expliquera avec une évidente agressivité à quel genre de terroriste vous devrez vous frotter et en combien de temps. Super, l'ambiance chez les Commandos de chocs... Ne pourrait-elle pas vous envoyer des petits mots écrits sur du papier à lettre fleuri, sur des feuilles parfumées et avec des termes sensuels et romantiques ? Non ?

Un équipement complet

Il vous faudra ensuite choisir huit hommes (ou femmes) et les équiper. Sur ce point, rarement un jeu n'a été aussi complet. Ce sont trois fusils, dont le M21 ; cinq semi-automatiques, dont l'Uzi ; six pistolets, dont le Magnum ; quatre grenades, quatre bombes, un lance-roquettes et autres munitions, mallettes de soin, masque à gaz ou kit de désamorçage de bombe que vous pourrez choisir. Bref, c'est tout l'équipement du petit soldat qui est mis à votre disposition. Vous aurez aussi la possibilité d'étudier les plans des lieux d'intervention et consulter les fiches des terroristes. Quoiqu'il en soit, l'interface est vraiment simple d'utilisation. Tout se gère à la souris, avec une troublante facilité.

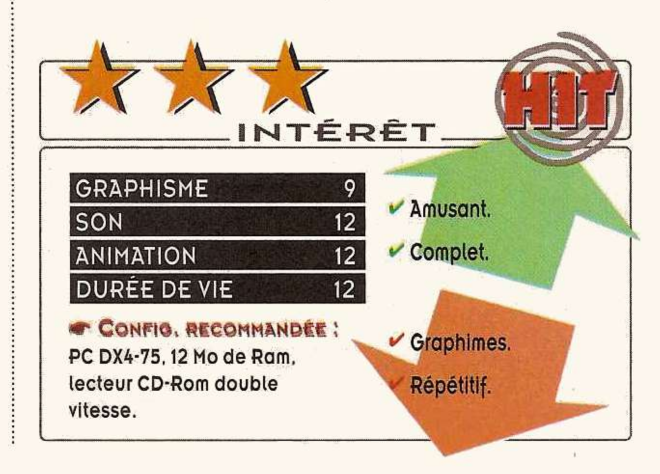
Bon, mais pourquoi mon avis à deux étoiles alors que l'article semble pour le moment assez flatteur ? Et bien je vais vous répondre : c'est moche. Ben oui. Les graphismes ne sont vraiment pas beaux et baignent parfois dans un cafouillis infâme, tandis que l'animation est assez faiblarde. ça s'appelle de la 3D isométrique ratée, les sprites sont mal détaillés et mal dessinés. Aussi, la gestion de tous vos hommes et les ordres de mouvement sont agaçants. C'est bien beau de vouloir latter du terroriste, encore faut-il réussir à faire avancer correctement ses soldats. Quand ils rencontrent des ennemis, ils ont tendance à faire un peu ce qu'ils ont envie, à tel point, qu'agacé, vous finirez par abattre vos prisonniers, voire les otages. C'est ça la déformation Duke Nukem... Malgré ces désagréments, Deadline divertit. Pas très longtemps compte tenu du manque de diversité des missions mais suffisamment toutefois pour mériter que l'on s'y attarde quelques petites heures. ■

Cédric Gasperini

Le contre-avis de Chipster

O.K. les graphismes de Deadline n'ont rien de mirifiques. Reste cependant qu'un jeu, qui m'a scotché tout un week-end devant mon PC mérite le détour. Alliant à la fois sens tactique (planification des mouvements), action et psychologie (dialogues avec les terroristes), Deadline est un bon mélange de Jagged Alliance et de SWAT. Les missions sont variées et demandent chacune une approche différente. Rapidité, prudence et bonne gestion des hommes sont des qualités indispensables pour maîtriser ce jeu.

INTÉRÊT : ★★★



GRAPHISME	9
SON	12
ANIMATION	12
DURÉE DE VIE	12

✔ Amusant.
✔ Complet.
✔ Graphimes.
✔ Répétitif.

Config. recommandée : PC DX4-75, 12 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Earthworm Jim 2
Jouez avec votre asticot !

FORMAT :	**PC CD-ROM.**
ÉDITEUR :	**FUNSOFT.**
GENRE :	**ARCADE.**
DATE DE SORTIE/PRIX :	**DISPONIBLE. ENV. 330 F.**
CONFIG. MINI. :	**PC 486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.**

Ce petit (mais costaud) ver de terre est survolté. Juste six mois après son arrivée sur PC, le revoilà déjà gonflé à bloc, bien décidé à ne faire qu'une bouchée de Psy-crow et de ses sbires. Oui, c'est encore la princesse What's her name qui a été kidnappée…

BONJOUR JIM. Votre mission, si vous l'acceptez, consistera à empêcher Psy-crow (dont voici les photos), à s'unir par les liens sacrés du mariage avec la princesse What's her name, unique héritière du trône. Si une telle union était célébrée, l'infâme Psy-crow deviendrait alors l'Empereur de la galaxie. Là, sur la photo, c'est Mamie. Prenez garde Jim, elle manie aussi bien son parapluie que Steven Seagal la savate. La seule façon de la vaincre : l'éviter. C'est la seule manière d'arriver aux bonus qu'elle garde jalousement. Là, c'est Pig. Grâce à lui et ses collègues, accédez aux plates-formes les plus difficiles. Je ne vous présente plus Psy-crow. Ici, il prend soin d'envoyer par la fenêtre les 600 chiots qu'il a pris en otage. À vous de sauver ces pauvres petites bêtes sans défense. Désolé Jim.

Outre les vaches laitières, des vaches explosives existent également. Le seul remède : un bon bain. ▼ Ah, la vache !





▲ Des vaches laitières attendent Jim dans ce niveau. Elles seules peuvent produire le liquide vital permettant l'élévation de l'échelle. J'ai nommé le lait.



Jim est ici transformé en salamandre. La bande sonore s'en ressent, c'est triste. ▶

Trêve de plaisanteries, la mission qui vous incombe est surhumaine. Oui, mais Earthworm Jim aussi. Euh, enfin surhumain n'est peut être pas le terme adéquat… Surverrains ? Sur vérins ? Sur… Bon, disons… surpuissant. Jugez plutôt : un méga plasma, un finger gun (pistolet a trois doigts), un barn blaster (exploseur de grange), un homing missile (tête chercheuse) et enfin un bubble gun (euh, y fait des bulles celui-là), et tout ça pour un seul ver ! Non content d'être doté d'un solide arsenal, vous disposez également pour mener à bien votre quête, d'un système de password vous évitant de rejouer tous les niveaux à chaque nouvelle partie. Quatre drapeaux sont en effet dissimulés par niveau. Trouvez-les tous et ce dernier sera validé. Cependant, s'il vous en manque un, repartez juste le chercher, sans forcément aller au bout du niveau concerné.

You wanna dance ?

La bande sonore est lue de la même manière que dans le premier épisode, directement depuis le CD-Rom. Cela provoque, là aussi comme dans l'épisode précédent, un bref arrêt du jeu (environ une seconde), à chaque nouveau morceau. Réussies mais un peu moins entraînantes que leurs consœurs du premier épisode, les mélodies d'Earthworm Jim 2 sont peut-être aussi un peu plus répétitives… mais c'est surtout une question de goût. Par contre, toujours en phase avec l'action, elles sont au choix, entraînantes dans le tout premier niveau, ou beaucoup plus lentes et



De nombreux bonus sont accessibles pour peu que vous sachiez gonfler et dégonfler ce pauvre bulbe rachidien.

L'avis d'Arnaud



Les fans du premier épisode ne seront pas déçus, Earthworm Jim, le ver de terre énervé, n'a en effet rien perdu de sa vitalité. Toujours aussi nerveux, il reste fidèle à lui-même. C'est beau, on s'amuse avec sans avoir un Pentium élevé aux hormones. Quatre niveaux de difficultés existent cependant, permettant ainsi à chacun de trouver ses marques. Autre fait très appréciable, Earthworm Jim 1 est offert pour l'achat de ce second épisode ! Deux beaux CD-Rom pour le prix d'un. Quoi vous êtes encore là ?



Pour se consoler de son piètre physique, une participation à un jeu TV lui est offert.



Psy-crow doit absolument se débarrasser des 600 chiots qu'il a pris en otage. À cette allure Jim va ouvrir un chenil.



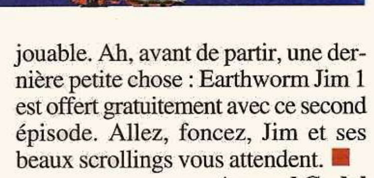
Ces infâmes gorets, très joueurs, n'en sont pas moins très utiles.

poétiques lorsque Jim est transformé en salamandre par exemple. Le piano, à l'instar du premier volet, est très souvent à l'honneur dans les compositions. En ce qui concerne Jim, c'est toujours aussi vif et maniable. Il répond au quart de tour. Ses mouvements sont harmonieux, et ses expressions (surtout faciales) arborées lors de diverses actions (transport de lourdes charges, usage des différentes armes, etc.) sont toujours appropriées à la situation et bien souvent comiques, comme tout le reste du jeu d'ailleurs. Les niveaux (surtout le dernier) se déroulent à toute allure, tout comme Jim qui, même sans action de votre part, gesticule sans arrêt. Au chapitre des défauts, une légère confusion existe entre certains reliefs. Le « peut-on prendre appui sur cette plate-forme ? », est une question plutôt générique au début de la partie. Plus gênant par contre, est la difficulté éprouvée par Jim pour s'agripper aux plates-formes situées au-dessus de lui. Il faut vraiment viser juste si l'on veut qu'il s'accroche… Pas facile, surtout avec une vache dans les bras ! Enfin, la durée de vie est correcte : comptez environ 10-12 heures pour un joueur moyen en mode facile. En définitive, Earthworm Jim 2 ne déçoit pas. C'est extrêmement jouable. Ah, avant de partir, une dernière petite chose : Earthworm Jim 1 est offert gratuitement avec ce second épisode. Allez, foncez, Jim et ses beaux scrollings vous attendent. ■

Arnaud Gadal



Non ce n'est pas un bubble-gum. Cette machine gonfle le cerveau de notre ami Jim. Conséquence immédiate : il fait le vide et décolle.



Jim pris entre deux feux : à droite la chaise électrique, à gauche un vilain pingouin qui n'a pas résisté au finger gun.



HIT

INTÉRÊT

GRAPHISME	14
SON	12
ANIMATION	16
DURÉE DE VIE	13

✔ Jouabilité.
✔ EW Jim 1 inclus.
✔ Loufoque.

✔ Accès aux plates-formes.
✔ Certaines pistes audio.

CONFIG. RECOMMANDÉE : PC 486 DX2-66, 8 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse.

Fire Fight
Tout en finesse

FORMAT : **PC CD-ROM WINDOWS.**
ÉDITEUR : **ELECTRONIC ARTS.**
GENRE : **SHOOT'EM UP.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 280 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.**

Il faut avouer que les bons shoots sur PC ne sont pas légion. Et bien que les accros de la destruction se réjouissent car vient d'arriver Fire Fight. Beau et prenant, il devrait aussi bien combler les amateurs du genre que les autres !



Les graphismes sont ▲ superbes : ici un mélange de paysages de glace et de végétation peu ordinaire.



◀ Je connais des scouts qui paieraient très cher pour savoir allumer des feux comme ça.

QUOI DE PLUS beau que l'explosion d'un ennemi au dessus d'une jungle luxuriante ! Mais quoi de plus rageant que l'extermination de son propre vaisseau par dix vermines sans honneur. Fire Fight est, vous l'aurez compris, l'un de ces jeux qui nous font irrémédiablement monter le taux d'adrénaline. Vous voyez votre vaisseau du dessus et pouvez le faire pivoter de 360°. Votre engin peut avancer, reculer, se déplacer latéralement. Vous avez donc une totale liberté dans le choix de vos mouvements. Bien sûr, une aire de jeu est quand même prédéfinie et délimitée par des éléments du décor infranchissables. Il va de soi que votre embarcation est équipée de quelques babioles pour pouvoir faire face à la menace. Les armes au nombre de six (une mitrailleuse, des petites fusées, un canon à plasma, des missiles dévastateurs, un gros canon et des grenades) vous permettront de tenir tête aux nombreux et différents ennemis que vous rencontrerez dans ce jeu. Vu que les munitions ne sont pas illimitées, il faudra vous jeter goulûment sur tous les bonus que vous trouverez sur votre chemin. Ces bonus, sous forme de pastilles, pourront également vous permettre de vous refaire une petite santé au niveau de votre bouclier.

Souriez, vous allez enfin pouvoir refaire une partie de votre armement grâce à cette ▼ « secret place ».



Pas facile du tout

Et croyez-moi, ce n'est pas du luxe. Car même si ledit bouclier se recharge durant les rares laps de temps où il ne sera pas touché, l'action est telle que vous risquez de souvent entendre la phrase fatidique : « shield critical » qui précède la tragique explosion de votre vaisseau.

Il vous est aussi possible de fuir temporairement en enclenchant votre turbo. Celui-ci est inépuisable et efficace pour se sortir de situations délicates. Quand vous saurez qu'en plus la collision avec les décors est en partie gérée, vous comprendrez que Fire Fight n'est pas un jeu des plus faciles et qu'il faudra vous accrocher pour venir à bout de ses 18 missions. Votre but, quant à lui, « variera » entre exploser tout ce qui encombre l'écran, sauver des survivants ou détruire les constructions stratégiques de l'ennemi. Des voix digitalisées (pas toujours très claires) vous informent de votre but en début de mission et vous guident dans la progression de celle-ci. À noter qu'une flèche vous indique la direction à suivre pour arriver sur votre objectif. Ainsi, bien que la difficulté soit conséquente, on



▲ Bien que le but de votre mission est de détruire ce bâtiment, utilisez-le pour vous protéger des tirs ennemis.



Ce vaisseau est ▲ un kamikaze. Il ne tire pas mais se jette sur vous. C'est encore pire !



◀ Bougez rapidement pour éviter ces missiles car leurs têtes chercheuses sont très efficaces.

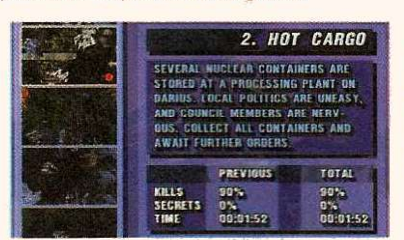
◀ Voici le remake tant attendu de David contre Goliath où comment le petit va l'emporter sur le grand.

ne tombe pas non plus dans le style « mission impossible ». Surtout que la jouabilité du vaisseau est très bonne et vous permet de rapidement réagir lors des attaques massives. Un seul petit reproche : les armes se sélectionnant grâce aux touches 1 à 6, il est parfois délicat lorsque l'on joue au clavier de les changer pour s'adapter à l'ennemi présent.

Une réalisation détaillée

Quant aux graphismes haute résolution, ils sont simplement superbes. Les explosions sont magnifiques et illuminent certaines zones sombres de l'écran. Vous traverserez des décors variés (jungles, complexes industriels, etc). Notons aussi que les ennemis peuvent se cacher dans ces décors pour vous tendre des pièges mais que de votre côté vous pourrez utiliser ceux-ci pour éviter les missiles antiaériens. Bref, jouer avec l'environnement est peut-être une des clés de votre survie. Énormément de détails démarquent celui-ci des shoots actuels : vous pourrez par exemple admirer la propulsion des moteurs de votre vaisseau, la fumée qui se dégage de celui-ci lorsqu'il est touché, etc. Si maintenant je vous dis qu'une version multijoueur, réseau et Null-modem est accessible, que le jeu vous propose deux niveaux de difficulté et qu'une sauvegarde automatique s'effectue après chaque mission, il ne fait plus aucun doute que nous nous trouvons devant un jeu très bien fini qui mérite le détour. Attention toutefois car il vous faudra un PC puissant pour pouvoir jouer dans des conditions convenables avec un haut niveau de détails (légères saccades même sur un P133/16 Mo). Alors, avis aux amateurs et peut-être aux autres. ■

Sébastien Tasserie



◀ Vos statistiques s'affichent à la fin de chaque mission. Un peu d'économie ne peut pas vous faire de mal !

L'avis de Sébastien



N'étant vraiment pas mordu de shoot'em up, j'avoue avoir été agréablement surpris par Fire Fight. Il est beau, jouable, en un mot réussi. De plus celui-ci propose un nombre de 18 missions ce qui lui procure une longue durée de vie. Évidemment, me direz-vous, un shoot reste un shoot mais jetez-y un coup d'œil et vous changerez peut-être d'avis (tout comme moi d'ailleurs). Dommage que les possesseurs de petits PC doivent jouer en basse résolution ce qui enlève à Fire Fight une grande partie de son charme. Bon, assez parlé, j'y retourne.



Ramassez ▶ ces fûts radioactifs et déposez-les chez vos ennemis. Leur monde n'est pas si loin du nôtre finalement.





HIT

INTÉRÊT

GRAPHISME	15
SON	14
ANIMATION	12
DURÉE DE VIE	15

✔ Graphismes.
✔ Durée de vie.
✔ Jouabilité.

✔ Grosse config.
✔ Animation.

☛ **Config. recommandée :** PC P133, 16 Mo de Ram, lecteur CD-Rom double vitesse, carte vidéo style Matrox.

Shellshock

Predator 2

Lorsqu'il n'y a plus aucun espoir pour maintenir la paix dans les zones de conflit, on ne fait plus appel ni à l'O.T.A.N, ni à l'O.N.U, mais à vous : c'est plus radical ! Aux commandes de votre tank M-13 Predator, vous n'allez pas faire dans la finesse.

FORMAT : **PC CD-ROM.**
ÉDITEUR : **CORE DESIGN.**
GENRE : **ACTION.**
DATE DE SORTIE/PRIX : **DISPONIBLE. ENV. 350 F.**
CONFIG. MINI. : **PC 486 DX2-66, 8 MO, CD 2X.**



▲ Les différents éléments du décor (immeubles, arbres, maisons, etc.) permettent de se déplacer à couvert.



▲ En bas à gauche, l'objectif de la mission est signalé par un petit logo : détruire une usine.

POUR LUTTER efficacement contre les terroristes et autres empêcheurs de gouverner en rond, une unité d'élite composée de cinq mercenaires a été créée : la Da Wardenz. Leur champ d'action : les zones où règne l'oppression. Leurs moyens : des chars d'assauts robustes et quelques avions. Leur pilote attitré : vous.

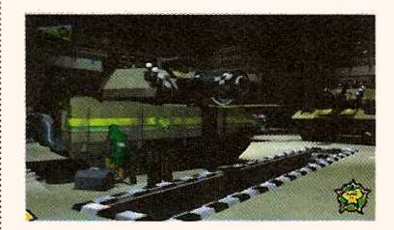
Shellshock n'est pas une simulation de char d'assaut, mais un véritable jeu d'action en 3D dans lequel vous dirigez un engin dont le seul nom caractérise la puissance : le M-13 Predator. Alors que la majorité de vos ennemis à chenille ne résisteront pas à votre canon, vous pourrez quant à vous encaisser plusieurs impacts avant de déchanter.

Les explosions sont spectaculaires et bruyantes... Tant que ce n'est pas celle de ▼ votre tank, hein...

Tank, Guy et Laverdure

Au début du jeu, vous vous retrouverez au QG de la Da Wardenz, où vous pourrez vous promener et discuter avec vos petits camarades. C'est là que vous assisterez aux briefings des missions et que vous pourrez améliorer les caractéristiques techniques de votre tank. Si au départ, votre bête ne dispose que d'un blindage et d'un armement standard, vous pourrez par la suite upgrader ses performances techniques : blindage supplémentaire, missiles Sol-Air, moteur ou chenilles plus puissantes... Ce n'est d'ailleurs pas du luxe lorsqu'on affronte les dizaines d'ennemis qui vous attaquent de toute part, fermement décidés à vous transformer en boîte de conserve : des chars, bien sûr, mais aussi des canonnières, ou des hélicoptères.

La première heure de jeu passée, vous maîtriserez vraisemblablement le maniement de votre char et serez capable de gérer simultanément (et parfaitement) les chenilles et la tourelle de tir, condition *sine qua non* pour survivre. En bas de l'écran, un radar indique les cibles les plus



▲ C'est pas tous les jours que vous avez un engin pareil pour aller draguer... Matez un peu le canon !


Décidément, les mercenaires de la Da Waldenz ont plus l'air de petits rappeurs que de vrais durs !

L'avis de Luc-Santiago



Shellshock est un étrange hybride (allô, Mulder ?) de Doom et de Armored Fist. L'action prédomine largement, tout en laissant place à une pincée de tactique. Une fois maîtrisés, la gestion du tank et de la tourelle offrent des possibilités d'assaut intéressantes. En solitaire, l'intérêt du jeu s'avère assez réduit à cause d'une action répétitive, et ce, malgré une difficulté bien dosée. C'est en réseau que Shellshock amusera vraiment les joueurs grâce à de multiples bonus qui augmentent considérablement le fun des combats.


Cette canonnière n'attend que vous pour se mettre à tirer. Rassurez-vous, elle vise très, très mal !



Voici l'écran principal qui vous donne accès aux différents lieux du QG, chacun occupé par un mercenaire.



C'est à partir de cet écran que vous aurez accès à l'achat des améliorations techniques de votre char.


Bien que le graphisme soit en VGA, il est très soigné et les textures sont assez réussies.

proches. Lorsqu'elles entrent dans votre rayon de tir, vous n'avez plus qu'à les verrouiller dans votre viseur et à tirer, tout en évitant leurs projectiles. Si on ne pilotait pas un tank, on jurerait jouer à un doom-like. Les déplacements en 3D subjective sont effectivement très familiers et les affrontements sont très brefs. Les obus adverses occasionnant pas mal de dégâts, vous avez intérêt à soigner vos approches et à viser juste, surtout lorsque plusieurs chars sont en vue : ils ont la désagréable habitude de tous vous charger en même temps, les lâches ! De plus, il est inutile de faire feu à tort et à travers : vos munitions sont en quantité limitée et les recharges que vous trouverez en jeu n'ont qu'une utilité : rapporter de l'argent afin d'acheter de nouveaux équipements pour votre beau joujou.

Funshock

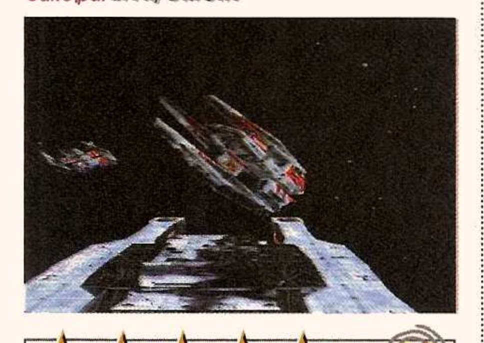
Shellshock a résolument mis l'accent sur le fun : pour piloter le Predator, vous n'aurez pas besoin d'ingurgiter l'équivalent du manuel de EF-2000. Les touches de tir, de déplacements et de sélection de l'armement sont les seules requises pour jouer. La musique Rap qui rythme les parties, les séquences cinématiques et les noirs rebelles de la Da Wardenz vous mettront immédiatement en confiance.
Mais qui dit jeu d'action marrant ne dit pas jeu bourrin : vous devez casser du char d'accord, mais pas n'importe comment. Foncer tête baissée dans les combats en misant tout sur les réflexes n'est pas une bonne tactique : vous devrez progresser lentement et garder un œil sur votre radar en permanence.
En solo, Shellshock vous propose 25 missions dans cinq régions différentes, où vous devrez remplir des opérations conventionnelles : détruire un objectif précis, libérer des otages ou éliminer tous les adversaires en présence. Heureusement, les théâtres d'opérations et les éléments de décor (par ailleurs assez dépouillé) sont plus variées : Asie, Amérique du Sud, Afrique, etc. Personnellement, je regrette tout de même que le sol soit si désespérément plat… Mais ce sont une fois de plus les joueurs qui ont accès à un réseau qui s'amuseront le plus puisque le multijoueur (jusqu'à huit participants) offre des caractéristiques que le jeu en solitaire ne propose pas : l'affrontement entre humains, bien sûr, mais aussi le brouillage radar, le téléporteur, des armes supplémentaires et autres options intéressantes : les veinards ! ■

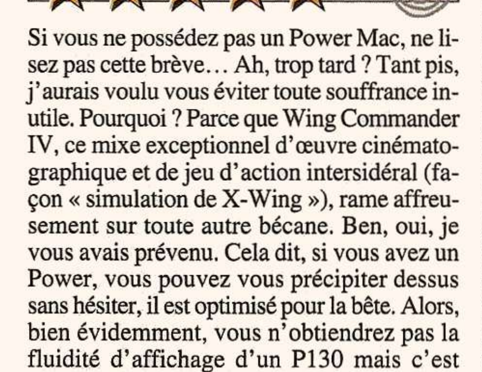
Luc-Santiago Rodriguez



WING COMMANDER IV

JEU D'ACTION
sur MAC CD-ROM
édité par E. A./ORIGIN

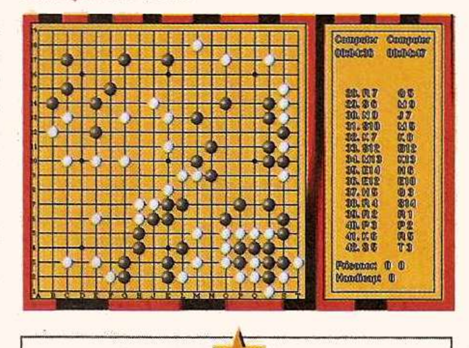




Si vous ne possédez pas un Power Mac, ne lisez pas cette brève… Ah, trop tard ? Tant pis, j'aurais voulu vous éviter toute souffrance inutile. Pourquoi ? Parce que Wing Commander IV, ce mixe exceptionnel d'œuvre cinématographique et de jeu d'action intersidéral (façon « simulation de X-Wing »), rame affreusement sur toute autre bécane. Ben, oui, je vous avais prévenu. Cela dit, si vous avez un Power, vous pouvez vous précipiter dessus sans hésiter, il est optimisé pour la bête. Alors, bien évidemment, vous n'obtiendrez pas la fluidité d'affichage d'un P130 mais c'est jouable. Que demander de plus ?

GO II PRO

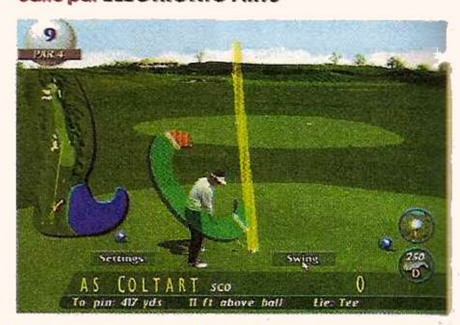
JEU DE RÉFLEXION
sur PC CD-ROM
édité par MYCOM



La bonne nouvelle, c'est qu'il existe désormais un Go sous Windows 95. La mauvaise nouvelle, c'est que ce jeu est en tous points inférieur à « Go Simulator » d'Infogrames. D'abord parce qu'il n'intègre ni règles de jeu, ni apprentissage des principes, ni parties enregistrées… donc, si vous souhaitez découvrir le Go autrement qu'à partir de quelques feuillets imprimés, vous pouvez d'ores et déjà passer votre chemin. Ensuite parce que les pro risquent d'être déçus par la lenteur du jeu à « haut niveau ». Reste que vous pouvez paramétrer les graphismes dans tous les sens, mais bon, ce genre d'options…

PGA OXFORDSHIRE

EXTENSION PGA EUROPEAN TOUR
sur PC CD-ROM
édité par ELECTRONIC ARTS





Houlà, qu'il est glauque leur parcours ! Pas autant qu'un trajet maison-boulot, mais dans le genre « ciel gris + plaines à l'infini + collines paresseuses + rares étendues d'eau », il est sinistre. Pas un seul arbre ! Tiens, on dirait l'Irlande sans les pubs, la Beauce sans les champs de blé, la plâtrée d'épinard sans l'œuf dessus, bref, c'est sûr, je ne mettrais jamais les pieds à Oxfordshire (Angleterre)… Ouais, je sais, personne ne me le demande, mais au cas où… En plus, comme ce parcours est désespérément plat, il est plutôt facile, la présence opportune de quelques bunkers n'y changeant rien.

PGA SAWGRASS

EXTENSION PGA TOUR 96
sur PC CD-ROM
édité par ELECTRONIC ARTS





Attention ! Si le parcours d'Oxforshire est une extension pour PGA European Tour, celui-ci est dédié aux heureux possesseurs de PGA Tour 96. Oui, je préfère vous prévenir car il n'y a aucune compatibilité entre les deux. On peut trouver le procédé choquant voire scandaleux : d'un côté les *European*, de l'autre les *Tour*, voilà qui fleure la discrimination à plein nez ! Et cela d'autant plus que, pour ce qui est des décors, Electronic Arts semble préférer les *Tour* : des pins, des chênes et des scoubidous… il y a du favoritisme dans l'air. Militons pour que les *European* soient aussi beaux que les Tour !

GEARHEADS

JEU D'ACTION/RÉFLEXION
sur PC CD-ROM
édité par PHILIPS

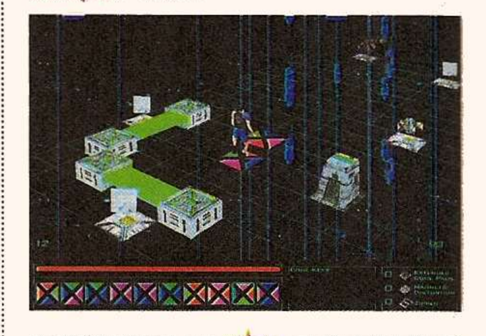




Oooh, c'est pas bien de taper ses petits copains ! Va faire une partie de Gearheads pour évacuer tes pulsions agressives, méchant ! Gearheads ? Oui, c'est un jeu sous Windows qui reprend le thème de la bataille de jouets. Vous remontez des pantins mécaniques et les lancez sur le « champ de bataille » en espérant qu'ils atteindront le camp adverse. On s'amuse des caractéristiques spécifiques de chaque jouet (déplacements, effets lorsqu'ils heurtent leurs « ennemis ») mais on regrette l'impossibilité d'augmenter la taille du plateau de jeu. Les « experts » ludiques pourront se lasser mais les amateurs y trouveront leur compte.

TRACER

JEU D'ACTION/RÉFLEXION
sur PC CD-ROM
édité par 7TH LEVEL





Sur le papier, Tracer s'annonçait plutôt bien. Le principe ? Progresser jusqu'à la sortie du niveau en déposant des dalles devant vous. Contrainte : les quatre côtés de chaque dalle sont marqués d'une couleur et, bien sûr, vous devez faire correspondre lesdites couleurs, un peu comme aux dominos mais dans quatre directions. Menace : un affreux virus dévore les dalles derrière vous et s'il vous rejoint, couic. Problème : le virus progresse beaucoup trop vite. Du coup, vous posez rapidement vos dalles en espérant trouver le bon trajet, sans réflexion, sans palpitation, mais en mourant beaucoup. Lassant.

CYBERJUDAS

JEU DE STRATÉGIE
sur PC CD-ROM
édité par EMPIRE INTERACTIVE

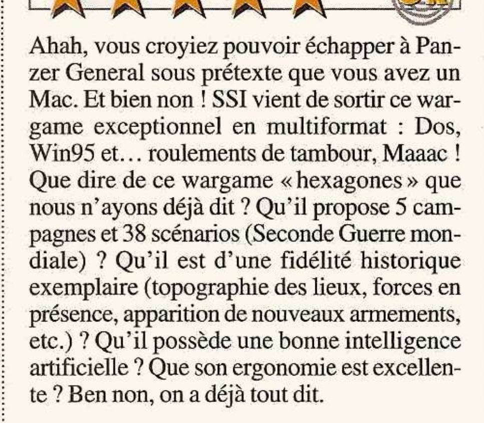


Voici un jeu qui ressemble beaucoup à Balance of Power sur ST : vous êtes président des États-Unis et, pour assurer l'équilibre mondial, vous devez intervenir dans une multitude de pays qui ne vous ont rien fait : aide économique, assassinats, et bien sûr, actions militaires sont au menu. Cette dimension géopolitique est très honorable. Malheureusement, s'y ajoute un aspect « investigation » (recherche d'un traître, le Cyberjudas) dont les principes sont trop simples : vous devez bêtement procéder par élimination à partir d'une série de données. Comme en plus l'ergonomie de ce jeu est une horreur, bof.

PANZER GENERAL

JEU DE STRATÉGIE
sur MAC CD-ROM
édité par SSI

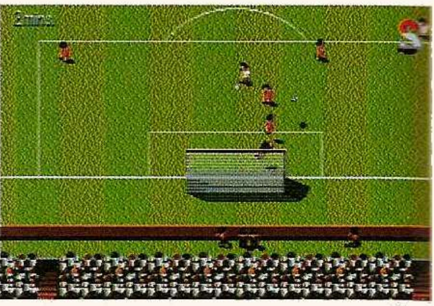




Ahah, vous croyiez pouvoir échapper à Panzer General sous prétexte que vous avez un Mac. Et bien non ! SSI vient de sortir ce wargame exceptionnel en multiformat : Dos, Win95 et… roulements de tambour, Maaac ! Que dire de ce wargame « hexagones » que nous n'ayons déjà dit ? Qu'il propose 5 campagnes et 38 scénarios (Seconde Guerre mondiale) ? Qu'il est d'une fidélité historique exemplaire (topographie des lieux, forces en présence, apparition de nouveaux armements, etc.) ? Qu'il possède une bonne intelligence artificielle ? Que son ergonomie est excellente ? Ben non, on a déjà tout dit.

SWOS-EURO 96

JEU DE FOOTBALL
sur PC CD-ROM
édité par WARNER INTERACTIVE/RENEGADE



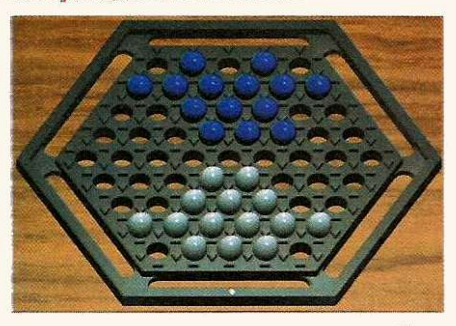




Soyons honnêtes, si Sensible Soccer était exceptionnel sur Amiga, il a quand même beaucoup perdu de sa superbe aujourd'hui, à l'heure de la 3D tous azimuts. Certes, dans le genre simulation, il reste très, très honorable (réalisme, jouabilité, richesse de la base de données), mais d'un point de vue technique, il faut reconnaître que ses petits sprites ridicules sont assez dissuasifs. Cela dit, SWOS continue d'avoir de fervents aficionados. Ceux-ci seront ravis d'apprendre que la base de donnée (équipes nationales) a été mise à jour en fonction de l'Euro 96. Pour le reste, c'est le même jeu.

ABALONE

JEU DE RÉFLEXION
sur FLOPPY PC
édité par MERCURY SOFTWARE





Pour les malheureux qui ne connaîtraient pas ce jeu, précipitez-vous sur ce produit dont la version plateau (que vous devez vous acheter) s'est vendue à 2 300 000 exemplaires à travers le monde. Pourvu de règles d'une simplicité enfantine (poussez ou décaler des boules) vous allez atteindre des sommets dans la prise de tête. Vous pourrez vous opposer à des joueurs virtuels qui vont de Hans le débutant à Boris le pro, chacun possédant ses compétences et son style. Si personne autour de vous ne veut se lancer, voilà un excellent jeu à acheter, surtout que le prix ne devrait pas dépasser les 150 F.

REBEL ASSAULT 2

JEU D'ARCADE
sur MAC CD-ROM
édité par LUCASARTS





Rebel Assault 2 revient sur Mac, pour la bonne raison qu'il est maintenant disponible en version française intégrale. Bon, c'est pas que ça change grand-chose au niveau des crampes que vous attraperez à l'index, mais pour suivre le scénario, ça aide. Sinon, rien à changé bien évidemment, vous retrouverez les 16 niveaux que vous finirez en deux heures au niveau facile, et que vous ne finirez jamais aux niveaux plus balèzes. Heureusement, vous pourrez toujours choisir de customizer la difficulté selon les épisodes. Si vous êtes férus de films interactifs, vous passerez un moment agréable. Mais court.

DEATHKEEP

JEU DE ROLE
sur PC CD-ROM
édité par SSI





SSI continue dans sa lignée de jeu de rôle adaptés d'AD&D, mais en passant cette fois-ci à une approche plus orientée action avec une vue en 3D, directement adapté de la 3DO. Vous devez détruire un nécromancien tout juste libéré de sa prison de glace, au travers de 25 donjons de 8 niveaux chacun. Et après des siècles passés à buller dans son frigo, il a l'air énervé. Malheureusement, le résultat ne rejoint pas nos espérances, les déplacements étant peu précis, et les monstres comme les textures s'avérant carrément moches. Bref, malgré une idée attirante, on ne tire pas beaucoup de plaisir à y jouer.

REJOIGNEZ LA FORCE !



Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois
Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois
Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois
Créez votre E-Mail
Dialoguez en direct
Questionnez la Rédaction
100 Mo de nouveaux
sharewares par mois
Consultez nos news
Des nouvelles soluces
complètes tous les mois

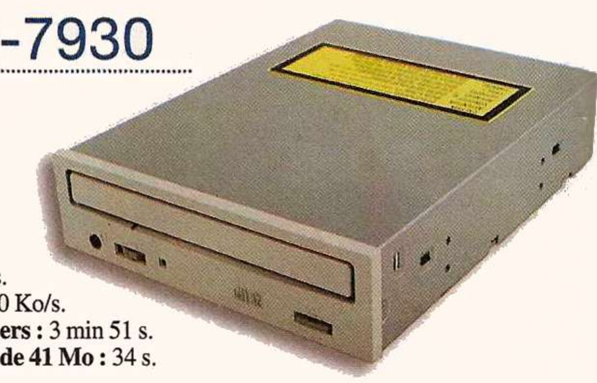
3615 GEN4 : tout savoir sur tout !

Éditeur PRESSIMAGE 2.25F/MN

Choisissez votre

En général, c'est le lecteur qui choisi son journal, souvent à cause du CD-Rom. Une fois n'est pas costume, nous, le journal, nous avons choisi des lecteurs de CD-Rom, pour vous lecteurs de ce journal et de son CD-Rom. Comment, c'est pas clair ?

Hitachi CDR-7930



« Rapide, pas cher, fiable, simple à installer : ça vaut largement ses six étoiles. »

Vitesse : 8x.
Temps d'accès constaté : 140 ms.
Taux de transfert constaté : 1150 Ko/s.
Temps de transfert des 100 fichiers : 3 min 51 s.
Temps de transfert d'un fichier de 41 Mo : 34 s.
Prix : moins de 1 000 F.
Note : ★★★★★★

Optics Storage Stingray 8x



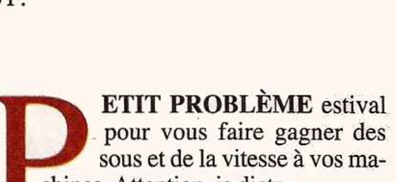
« Un lecteur fiable mais terriblement lent dont les performances avoisinent celles d'un 4x de bon niveau ! »

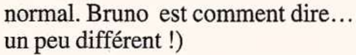
Vitesse : 8x.
Temps d'accès constaté : 250 ms.
Taux de transfert constaté : 1190 Ko/s.
Temps de transfert des 100 fichiers : 5 min 18 s.
Temps de transfert d'un fichier de 41 Mo : 43 s.
Prix : moins de 1 150 F.
Note : ★★★

Aztech 8x

« Fiable, mais affligé d'un temps d'accès un peu excessif pour un lecteur de cette catégorie. »

Vitesse : 8x.
Temps d'accès constaté : 220 ms.
Taux de transfert constaté : 1150 Ko/s.
Temps de transfert des 100 fichiers : 4 min 42 s.
Temps de transfert d'un fichier de 41 Mo : 49 s.
Prix : moins de 1 300 F.
Note : ★★★★★





PETIT PROBLÈME estival pour vous faire gagner des sous et de la vitesse à vos machines. Attention, je dicte.
Soient des éditeurs de jeux qui ont choisi le CD-Rom comme support à leurs productions.
Considérant que les susnommés produits ludiques, les jeux quoi, sont de plus en plus gourmands en puissance machine et en vitesse.
Considérant votre vieux lecteur double vitesse qui commence à donner des signes évidents de faiblesse, ou pire encore, votre dilemme sur l'opportunité ou la nécessité de changer votre ancien matériel à double restitution saccadée.
Soient, enfin, des lecteurs de CD-Rom qui sont de plus en plus performants (théoriquement) et dont les prix baissent notablement. (Ndlr : Si vous n'avez rien compris, tout est normal. Bruno est comment dire… un peu différent !)

Hypothèse

Avez-vous intérêt à remplacer votre lecteur de CD-Rom ? Si oui, à quel prix et contre quoi ? Pour vous aider dans la difficile résolution de cet épineux problème, nous avons testé 12 modèles, du quadruple à l'octuple vitesse. L'élève Canou - que ses petits camarades appellent Olivier le matheux (on se demande pourquoi) - va vous distribuer les polycopiés. Vous avez le temps nécessaire à la lecture de cet article. Après, je ramasse.

Le « X » de A à Z

Tout d'abord, et pour rassurer les parents, il faut dire que le « X » des lecteurs de CD-Rom n'a rien à voir avec la capacité du périphérique à lire les CD du même nom. Canou ! Coupez le son de votre machine. Les gémissements de la dame m'empêchent de travailler.
2x, 4x, 6x, 8x. Les lecteurs ont vu leur vitesse multipliée par huit, alors qu'on annonce déjà les 10x. Le « X » renseigne sur le taux de transfert théorique du lecteur. Celui-ci se calcule sur la base de 150 Ko/seconde, soit le taux d'un antédiluvien simple vitesse. Donc, un 2x transfert 300 Ko/sec, un 4x, 600 Ko/sec, un 6x, 900 Ko/sec, un 8x, 1200 Ko/sec, quant au 10x, il atteindra allègrement les 1500 Ko/sec. Sachez, cependant, que le taux de transfert réel est souvent inférieur au taux de transfert théorique. Le « X » est avant tout un argument marketing. Cette valeur ne renseigne pas sur la performance réelle du lecteur. Il faut aussi tenir compte du temps d'accès, souvent passé sous silence par les construc-

lecteur CD-Rom

Aztech 6 x

« Une excellente mécanique pour ce lecteur dont le rapport prix/ performances reste correct. »

Vitesse : 6x.
Temps d'accès constaté : 215 ms.
Taux de transfert constaté : 850 Ko/s.
Temps de transfert des 100 fichiers : 5 min 21 s.
Temps de transfert d'un fichier de 41 Mo : 58 s.
Prix : moins de 800 F.
Note : ★★★★★

Optics Storage Stingray 6x



« Un lecteur moyen qui n'est plus fabriqué mais qu'on trouve aux alentours de 800 F chez les distributeurs. »

Vitesse : 6x.
Temps d'accès constaté : 215 ms.
Taux de transfert constaté : 895 Ko/s.
Temps de transfert des 100 fichiers : 5 min 02 s.
Temps de transfert d'un fichier de 41 Mo : 54 s.
Prix : moins de 800 F.
Note : ★★★★

Mitsumi Fx 600

« Le mécanisme est bruyant. Si les performances laissent un peu à désirer, le prix est attrayant. »

Vitesse : 6x.
Temps d'accès constaté : 215 ms.
Taux de transfert constaté : 890 Ko/s
Temps de transfert des 100 fichiers : 5 min 25 s.
Temps de transfert d'un fichier de 41 Mo : 56 s.
Prix : moins de 750 F.
Note : ★★★

Teac CD 56 E

« Rapide à tous points de vue, il présente aujourd'hui, un excellent rapport qualité/prix. »

Vitesse : 6x.
Temps d'accès constaté : 155 ms.
Taux de transfert constaté : 890 Ko/s.
Temps de transfert des 100 fichiers : 4 min 10 s.
Temps de transfert d'un fichier de 41 Mo : 50 s.
Prix : moins de 750 F.
Note : ★★★★★

Creative Labs 6x

« Un mécanisme au fonctionnement feutré qui s'avère solide à l'usage, mais les performances sont moyennes. »

Vitesse : 6x.
Temps d'accès constaté : 210 ms.
Taux de transfert constaté : 875 Ko/s.
Temps de transfert des 100 fichiers : 4 min 50 s.
Temps de transfert d'un fichier de 41 Mo : 51 s.
Prix : moins de 700 F.
Note : ★★★★★

teurs et les vendeurs. Pour bien comprendre les choses passons par une parenthèse « technique ».
Canou ! Encore une remarque et je confisque. En plus, je ne l'ai pas vu celui-là.

Parenthèse technique

Un CD, c'est une fine surface réfléchissante prise en sandwich entre une couche protectrice et une couche de plastique transparente. Le rayon laser, contenu dans la tête de lecture, dirige son faisceau de lumière cohérente sur la piste. Une piste, c'est un suite de bosses et de plats microscopiques. Un plat renvoie la totalité de la lumière émise, tandis qu'une rencontre avec une bosse provoque une diffusion de la lumière. Une photodiode lit ces variations lumineuses et transforme le signal reçu en courant électrique qui sera converti en suites de 1 et de 0, pour être exploité par l'ordinateur. Le passage d'un plat à une bosse et d'une bosse à un plat, sont lus comme un 1. Le reste est perçu comme des 0. À l'instar des anciens disques vinyles, le CD-Rom ne contient qu'une piste qui s'enroule en spirale autour de son axe. Cette particularité impose une vitesse plus lente, à mesure que la tête ce dirige vers le centre du CD. Enfin, à l'inverse des disques durs, qui stockent les données aléatoirement, sur les CD, les données sont contiguës .
Comme pour un disque dur, en quelques millisecondes, la tête de lecture doit se positionner au début de l'information à lire. Bien que les données gravées sur un CD-Rom soient linéaires, il est vraisemblable que le programme rendra la lecture aléatoire ; parce qu'il aura besoin des données situées au début du CD, puis de celles qu'il trouvera à la fin, etc. D'où des déplacements de tête et des aug- ▶

Sony CDU 77E RP

« C'est un vieux de la vieille doté d'une mécanique solide et fiable. Autant dire qu'il a fait ses preuves. »

Vitesse : 4x.
Temps d'accès constaté : 200 ms.
Taux de transfert constaté : 585 Ko/s.
Temps de transfert des 100 fichiers : 5 min 48 s.
Temps de transfert du fichier de 41 Mo : 1 min 07 s.
Prix : moins de 450 F.
Note : ★★★★★

Pionneer DR-UA 124x P5

« Ultra performant, pas cher, solide et fiable. Que dire d'autre ? »

Vitesse : 4x.
Temps d'accès constaté : 140 ms.
Taux de transfert constaté : 590 Ko/s.
Temps de transfert des 100 fichiers : 4 min 38 s.
Temps de transfert d'un fichier de 41 Mo : 1 min 07 s.
Prix : moins de 650 F.
Note : ★★★★★

Panasonic CR-581



« L'increvable. D'une fiabilité à toute épreuve. Malheureusement, aujourd'hui, il y a plus rapide. »

Vitesse : 4x.
Temps d'accès constaté : 210 ms.
Taux de transfert constaté : 590 Ko/s.
Temps de transfert des 100 fichiers : 5 min 59 s.
Temps de transfert d'un fichier 41 Mo : 1 min 08 s.
Prix : moins de 450 F.
Note : ★★★★★

Mitsumi Fx 400

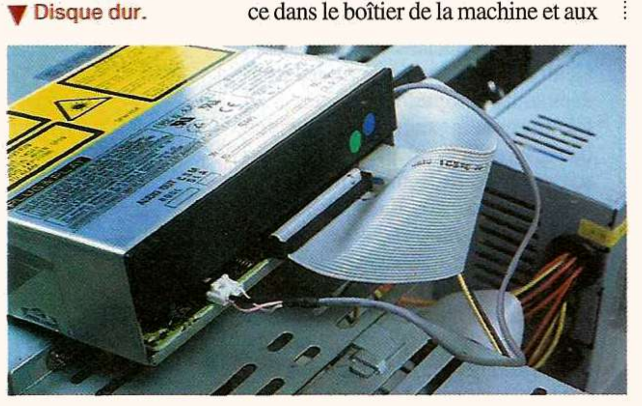
« Certains lecteurs Fx 400 refusent obstinément et aléatoirement des CD, même neufs et propres. »

Vitesse : 4x.
Temps d'accès constaté : 250 ms.
Taux de transfert constaté : 570 Ko/s.
Temps de transfert des 100 fichiers : 6 min 06 s.
Temps de transfert d'un fichier de 41 Mo : 1 min 08 s.
Prix : moins de 450 F.
Note : ★★

mentations d'accès. Le lecteur clairvoyant l'aura compris : plus le temps d'accès est bas, meilleures sont les performances. Aujourd'hui la norme IDE ATAPI se généralise. Non, ce n'est pas un gros mot. L'IDE ATAPI est une interface. C'est-à-dire une connexion qui permet à l'ordinateur et au lecteur de CD-Rom de communiquer. Le lecteur se connecte donc comme un disque dur, sur la même nappe. On sera donc attentif à la place dans le boîtier de la machine et aux connecteurs disponibles. Si l'ordinateur est plein, ou le boîtier trop petit, le SCSI (Small Compurer Interface System) (Note d'Olivier : Bah alors pourquoi ca s'appelle SCSI et pas SCIS, m'sieur ?) reste une alternative intéressante. Cette interface autorise une connexion interne ou en boîtier externe. En revanche, si on ne dispose pas du contrôleur il faudra en acheter un qui occupera un connecteur d'extension dans la machine. Les lecteurs de CD-Rom sont équipés d'un cache embarqué qui varie entre 128 Ko et 1 Mo. Bien entendu, on privilégiera les caches les plus importants.

Enfin, assurez-vous que l'objet de vos désirs lit les CD-Audio, les CD-Photo, les CD-Vidéo, les CD multissession (gravés en plusieurs fois) et les CD-XA et surtout qu'il est compatible Windows 95.

L'IDE autorise la connexion du lecteur de CD-Rom sur la nappe de Disque dur.



Alors Docteur ?

Avec un test proche des conditions réelles d'utilisation, on constate que le temps d'accès conditionne les bonnes performances du lecteur quelle que soit sa vitesse. Par ailleurs, un 4x avec un bon temps d'accès, surpasse aisément un 6x plus lent. La plupart du temps, le passage d'un 4x vers un 6x, n'apporte pas grand-chose. Ce qui n'est plus vrai pour la lecture d'un gros fichier, puisque la tête se positionne au début de l'information et la suit de bout en bout. En revanche, le passage d'un 6x vers un 8x est plus significatif pour les opérations de lecture aléatoires, tandis que la différence s'estompe lors du transfert d'un gros fichier. Enfin, et c'est le plus important, un taux de transfert élevé n'implique pas de bonnes performances, surtout avec un temps d'accès long. Reste une constante : les vidéos numérisées sont plus fluides avec un lecteur muni d'un gros « X ». Si on est équipé d'un 4x, on délaissera la génération des 6x au profit d'un 8x. ■

Professeur Bruno GASNIER (spécialisé dans les gros « X »).

Désinstaller proprement

Le ménage qui déménage

Le printemps est là et, traditionnellement, il est de bon ton d'effectuer un ménage saisonnier dans ses petites affaires. Aussi, si vous avez déjà retourné la maison, je vous propose d'en faire autant avec le disque dur de votre ordinateur.

SOUS WINDOWS 95, les logiciels que vous installez, même pour cinq minutes, laissent des traces un peu partout, sur le disque dur, le dossier « System », les fichiers d'initialisation de Windows et la table de registres. Du coup, il vous semble que votre ordinateur n'est plus aussi véloce qu'avant. Et ce n'est malheureusement pas faux, ni anormal. Bien entendu, le simple effacement du dossier contenant le logiciel devenu indésirable ne s'avère pas suffisant. À force d'installations successives et de désinstallation artisanales et partielles, le système finira par planter de plus en plus régulièrement. Ce qui est un tantinet agaçant, reconnaissons-le. Heureusement, des solutions existent pour palier à ces quelques désagréments. Tout d'abord, il y a la bête icône de désinstallation d'un produit. Je dis bête, mais c'est une façon de parler (heu, d'écrire), car peu de développeurs y pensaient jusque très récemment. Pratique, efficace, un programme s'efface en quelques clics. Et comme c'est son concepteur qui a prévu cette opération, on peut supposer qu'il est le mieux placé pour remettre de l'ordre dans les fichiers qu'il aura modifié. (Niark, niark. Sourire de connivence avec le lecteur…)

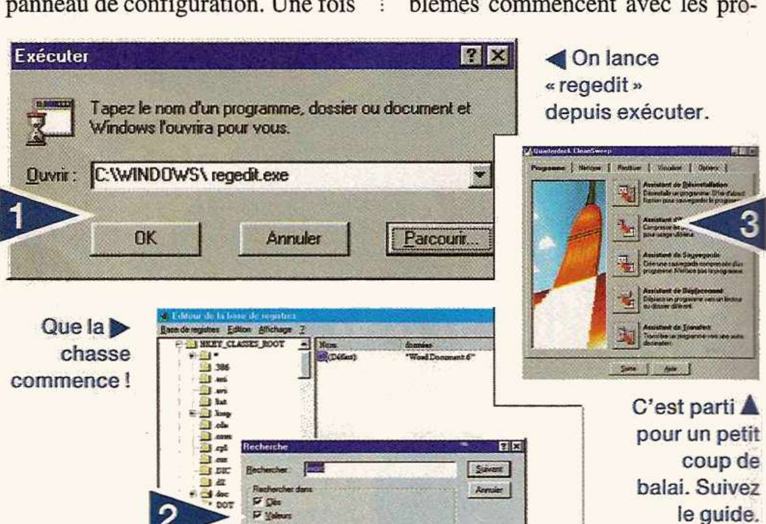
Avec les logiciels conçus pour Windows 95, il devient possible de désinstaller depuis l'option « ajout/suppression de programme », dans le panneau de configuration. Une fois lancé, l'utilitaire vous guide. Tout d'abord, il liste les logiciels qu'il est en mesure de traiter. Sélectionnez celui qui est à éradiquer. Un message vous demande une confirmation et vous informe du caractère définitif de la manipulation. Encore une validation et le tour est joué. Mais ça, c'est dans le meilleur des cas.

Il y a aussi les autres

Ce n'est pas parce qu'on est contraint de passer à Windows 95 qu'on désire changer la totalité de sa logithèque. Et, côté désinstallation, les vrais problèmes commencent avec les pro-



QUICKEX 95	
ÉDITEUR :	**Micro Application.**
LANGUE :	**français.**
NOTE :	★★
PRIX :	**MOINS DE 100 F.**
UNINSTALLER 3.5	
ÉDITEUR :	**MicroHelp/AB Soft.**
LANGUE :	**français.**
NOTE :	★★★
PRIX :	**MOINS DE 500 F.**
CLEANSWEEP 95	
ÉDITEUR :	**Quarterdeck.**
LANGUE :	**français.**
NOTE :	★★★★★
PRIX :	**MOINS DE 500 F.**



◀ On lance « regedit » depuis exécuter.

Que la ▶ chasse commence !

C'est parti ▲ pour un petit coup de balai. Suivez le guide.

grammes conçus pour Windows 3x. À l'époque, les concepteurs de logiciels cultivaient le complexe de la Diva. Ils pensaient qu'on ne pourrait plus se passer de leur produit après l'avoir installé. C'était parfois vrai. Mais pas toujours… Quoi qu'il en soit, ils n'avaient pas prévu de procédure de désinstallation. Et, pour s'en débarrasser proprement, il faut tout faire à la main. Première précaution : relire l'encadré qui accompagne cet article. Ça y est ? Commençons. Nous supposerons que vous avez déjà effacé le dossier contenant le programme. Il faut désormais supprimer toutes les traces de l'objet du délit. Éditons d'abord le **win.ini**. Dans la section [Extension], on trouve les associations entre les extensions d'un fichier de données et le programme qui l'a créé. C'est grâce à cela que Windows ouvre Word en double-cliquant sur un document en **.doc**. Par exemple, la ligne suivante indique que les fichiers **.bmp** seront ouverts avec un programme dénommé IMAGIN3 (bmp = d :\soft\winappl\imagein3.exe ^.bmp). Notez qu'on trouve aussi le chemin du programme. On effacera donc la ligne considérée. Ou, si un doute subsiste, on placera un « ; » en début de celle-ci, ce qui équivaut à mettre la ligne en remarque. Cette dernière ne sera pas lue et ni exécutée, au lancement de Windows. Cette manœuvre évitera à Windows de se planter en cherchant à ouvrir un document avec un logiciel qui n'existe plus. Dans le même ordre d'idée, on se rendra ensuite à la section [Embedding] pour supprimer (ou mettre en remarque) tous les appels de Windows au logiciel que l'on vient d'effacer.
En tapant « regedit » avec la commande « exécuter », on lance l'éditeur de base de registre. Là encore il faut détecter et supprimer toutes les occurrences faisant appel au logiciel supprimé. La traque s'effectue avec un outil de recherche. On le trouve dans « Édition/rechercher ». On inscrit le nom de l'éxécutable, en entier ou partiellement. La touche F3 réactive la recherche pour passer à l'article suivant. Un clic droit supprime l'item. Un dernier petit truc pour en finir avec ce chapitre. Pour éviter toutes ces manipulations, avant chaque installation d'un logiciel, sauvegardez vos fichiers **.ini**. Vous pourrez ainsi les réinstaller après avoir désinstallé le programme.

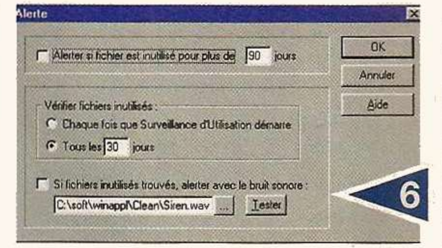
Si vous n'êtes pas bricoleur

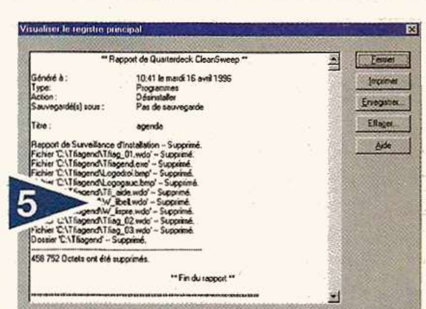
Les logiciels de désinstallation ont pour objectif de vous simplifier la vie en vous guidant dans les procédures de désinstallation. Leur principe de base est simple. Il consiste à mémoriser les modifications en comparant l'état du système avant et après installation d'un logiciel. Le plus simple, **QuickEx 95**, ne coûte que 99 F. Mais il a été programmé en 16 bits et il est gourmand en mémoire et en espace disque, pour le peu de fonctions proposées.
Avec **CleanSweep 95** de Quarterdeck et **Uninstaller 3.5** de MicroHelp, on passe à la vitesse supérieure. On peut supprimer des logiciels sans même savoir comment était le système avant leur installation. Les programmes de désinstallation vont rechercher les associations de fichiers, les liens avec les DLL et les fichiers **.ini** pour proposer une liste de fichiers à effacer, et modifier automatiquement la base de registres. Avant chaque manipulation, il y a toujours la possibilité de visualiser les fichiers qui vont être supprimés. Mais ils savent aussi déplacer un programme d'un disque à un autre, transférer un logiciel d'un ordinateur à un autre, ou compresser un programme pour le réinstaller automatiquement plus tard. De même, ils traquent les fichiers temporaires aux noms hétéroclites (*.tmp, ~*.* ou encore *.~*), les fichiers **.ini**, les doublons et même les conversions de chaînes perdues (*.chk). En les supprimant, le disque dur peut être soulagé de plusieurs Mo. La base de registres et les fichiers système reçoivent le même traitement : les associations sur des programmes n'existants plus sont supprimées, tandis que des utilitaires permettent également de représenter le taux d'occupation des répertoires sur disque, pour orienter une désinstallation manuelle. **Cleansweep** va encore plus loin en offrant la possibilité de supprimer des applications sur un réseau. ■

Bruno Gasnier
(spécialiste du nettoyage)

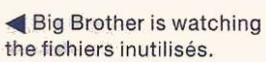
Attention, certaines de ces manipulations s'adressent à des amateurs avertis. N'oubliez pas, avant chaque modification, la première mesure, si ce n'est déjà fait, est de mettre ses documents à l'abri. En effet, par défaut, bon nombre de logiciels stockent les données dans leurs dossiers. Du coup, si on efface celui-ci, on perd aussi ses données. Sauvegarder les fichiers .ini de Windows dans un autre dossier. En cas de problème, il vous éviterons (peut-être) de réinstaller Windows (et de m'écrire des lettres d'insultes). En dernier lieu, on s'assurera qu'un autre logiciel est susceptible d'ouvrir les fichiers de données créés avec le programme qu'on efface. (Ndlr : Même si vous avez sauvegardé les fichiers, n'hésitez pas à envoyer à Bruno des lettres d'insultes, nous nous ferons une joie de les lui transmettre.)

▲ Ils ont beau se cacher derrière leurs lunettes noires, ils sont désinstallables.

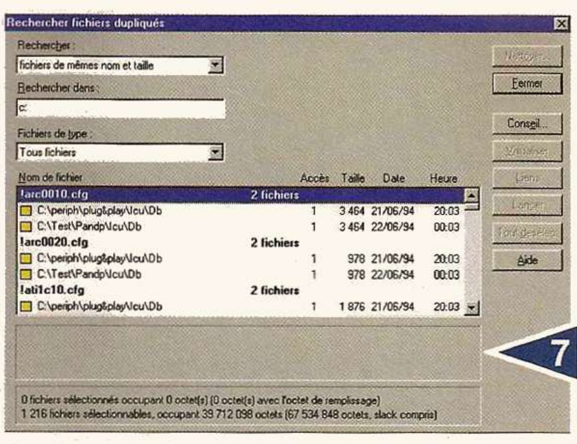




Une petite explication ? C'est pas de refus. ▶



◀ Big Brother is watching the fichiers inutilisés.



▲ Toute duplication de fichiers sur un même disque dur est devenue illégale.

SoundBlaster 16 P & P

AVEC LE LABEL Plug and Play, la Sound Blaster 16 ne pouvait être conçue que pour Windows 95. La SB16 P & P ressemble à toutes les autres cartes Creative. Elle dispose d'une interface IDE pour connecter un lecteur de CD-Rom, au moins quadruple vitesse, elle a toujours le connecteur dit WaveBlaster, c'est là que l'on rajoute une carte fille, en option, qui va directement se charger de traiter la table d'onde. Sur la SB16 P & P Creative semble avoir assuré la fabrication de tous les composants. Adieu donc à l'OPL-3 de Yamaha. Sous 95, le Plug and Play fonctionne à merveille : vous insérez la carte, redémarrez et c'est terminé. Le rêve. Attention cependant lors de l'installation matérielle. Nul n'est parfait et la SB16 P & P n'échappe pas à la règle. Elle a tendance à prendre ses aises et à venir grignoter du ventilateur. Prévoyez un bon centimètre au-delà du connecteur d'extension. Si on souhaite utiliser la SB16 P & P sous Windows 3.1x et Dos il faudra préalablement installer un driver spécifique qui prendra en charge la gestion des périphériques. Avec sa taille dérisoire, 2 Ko, ce dernier ne perturbera pas énormément la gestion de la mémoire. Par ailleurs, nous n'avons constaté aucun problème de conflit. L'installation logicielle, quant à elle, s'effectue depuis un CD et est assez spécifique. L'offre logicielle est toujours la même. On retrouve les classiques traitement des sons WAV et MIDI. La documentation, en français, est extrêmement bien faite. En cas de problèmes à l'installation, les manuels apporteront une aide précieuse. claire et complète. ■



GENRE : **CARTE SON 16 BITS PLUG AND PLAY.**

PRIX : **MOINS DE 600 F.**

NOTE : ★★★★★

CONSTRUCTEUR : **CREATIVE LABS.**

Aztech 8x

LE LECTEUR DE CD-Rom 8X de Aztech, avec une combinaison taux de transfert de 1150 Ko (8X =1200 Ko) et un temps d'accès moyen de 220 ms, affiche des performances honnêtes, mais sans plus. Néanmoins en transfert de gros fichiers ou en transferts de 100 petits fichiers il reste le plus rapide de ceux que nous avons testés jusqu'ici. Ceci dit le Pionner 4x, toujours lui, avec ces 140 ms, le talonne en transferts de petits fichiers. Cette opération correspond à l'usage le plus courant d'un lecteur. Or la différence de prix entre le deux est conséquente. À vous de voir si le jeu en vaut la chandelle. Avec ce produit, Aztech ne dément pas sa réputation de qualité et de finition. Le mécanisme semble sérieux. Il ne fait aucun bruit en utilisation et surtout lorsqu'il se cale. Mais, et c'est l'essentiel, le Aztech 8X, malgré son haut débit, dispose d'une aptitude certaine à lire tous les CD, même sales. Il peut même lire les fameux inscriptibles qui nous posent souvent des problèmes pour les préversions des produits sur CD-Rom. Le Aztech, sans se démonter avale tout. Par ailleurs, il est Plug and play sous Windows 95. J'insère le lecteur, je le branche, je relance et ça marche : plaisant. Sous Dos, ce n'est guère plus fatiguant. On lance l'installation et, sans problème, avec son driver de 20 Ko, il fonctionne d'emblée, sans rechigner. ■

GENRE : **LECTEUR DE CD-ROM 8X.**

PRIX : **ENVIRON 1 300 F.**

NOTE : ★★★★★

CONSTRUCTEUR : **AZTECH.**

Pour recevoir gratuitement un des CD-Rom de notre collection ...

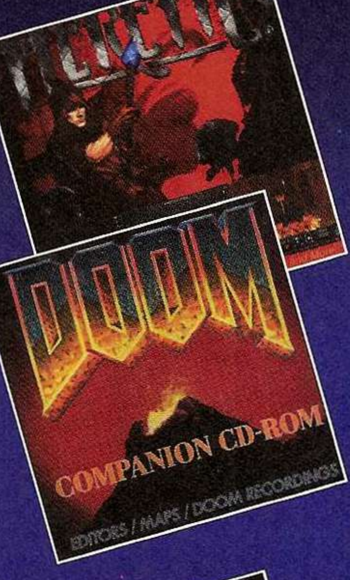
3617 FULL CD

La sélection des meilleures PHOTOS X

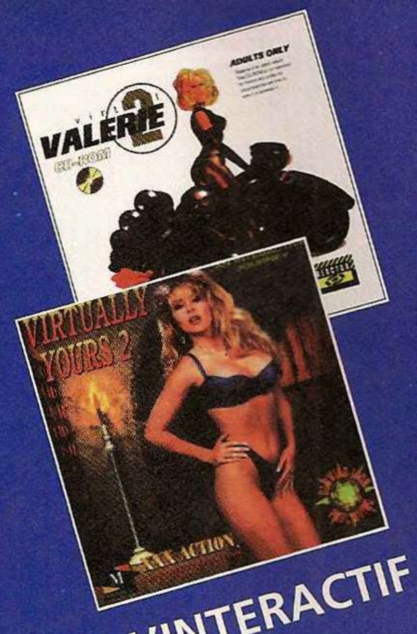
Heidi's House

DE L'INEDIT ...

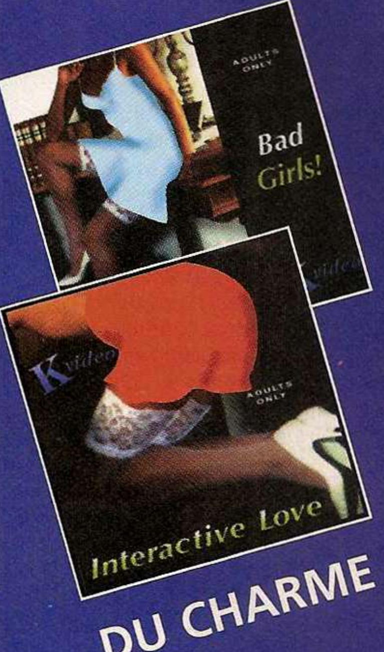
Sans effort, commandez et recevez chez vous par courrier la sélection de votre choix.

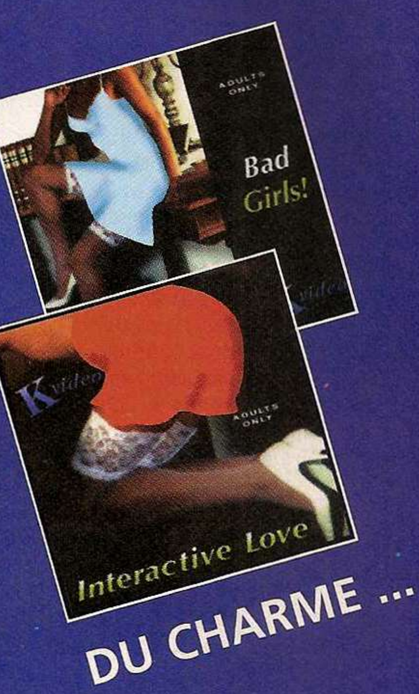


DU LUDIQUE ...









DU CHARME ...



DE L'UTILE ...

MédiaRH - 5,57 Fttc / minute

Gravis Thunderbird



GENRE : JOYSTICK ANALOGIQUE MULTIFONCTION.

PRIX : MOINS DE 500 F.

NOTE : ★★★★★

CONSTRUCTEUR : GRAVIS.

SOUS UNE livrée grise agrémentée d'une touche d'orange estivale, se dissimule le joystick Thunderbird de Gravis. Avec ses quatre boutons, son quadridirectionnel et ses deux molettes, l'une pour les gaz, l'autre pour le palonnier, il est le modeste petit frère du désormais célèbre Firebird qui, lui, proposait 17 boutons programmables. Les boutons du Thunderbird sont bien positionnés à l'exception de celui sur le devant du manche, sur lequel repose le majeur. Il risque, le bouton, d'être involontairement actionné, par le majeur, lors d'un combat aérien brûlant. Sauf, si bien entendu, le zen vous habite en toutes circonstances (ce dont je ne doute pas). Il est impossible de rater les deux molettes, rapport à leur délicieuse couleur orange qui tranche un tantinet sur le sobre fond gris de l'ensemble. Elles sont maniables, malgré une certaine mollesse qui peut nuire à leur précision. Compatible à 100 % avec le CH Flightstick Pro, le bel oiseau gris n'opposera aucune résistance et donc aucun problème lors de la configuration sur un jeu. Notez la charmante attention du fabricant qui vous a glissé une disquette dans la boîte. Bon O.K., elle ne sert qu'à tester la bête, mais quand même… L'oiseau rare, grâce à sa base extra large, est assuré par une assise plus que solide. Le manche épouse la forme d'une main de droitier normalement constitué. Malgré cela, il reste un peu haut, ce qui a pour effet de fatiguer le dextre et le bras qui le soutient, après de nombreuses heures d'un vol harassant. Finissons céans en rappelant que le Thunderbird reste un joystick dédié totalement à la simulation de vol, solide, beau et précis dans la navigation. ■

NEC Multisynch M500

LE TUBE DE l'écran NEC M500 est magnifique. Grâce à lui, la restitution est parfaitement nette. À la mise en route, luminosité et contraste explosent sur n'importe quelle image. Les réglages sont électroniques et « on screen ». Un menu s'affiche sur l'écran. On accède aux différents item par le biais des boutons du panneau de commande situés sur la façade. Si la navigation dans les menu est parfaitement intuitive, l'ergonomie est discutable. En effet, pas moins de trois manipulations sont nécessaires pour accéder à la luminosité et au contraste. Pour le reste, on déchante bien vite. Le contraste est à fond et il est inutile de chercher à l'en faire bouger, sinon l'image se dégrade rapidement. Et on a beau tripatouiller les réglages dans tous les sens, rien à faire.
Reste que les paramètres contenus dans les menus sont très complets. Côté couleur, on trouve cinq températures de couleurs pré-réglées.
Mais il y a toujours la possibilité de s'attaquer manuellement au problème. Dans ce cas, elles répondront au doigt et à l'œil. Les réglages de géométrie, dont la rotation, assurent une quadrature parfaite de l'image. Enfin, les réglages liés au son sont aussi accessibles par menu. Ce qui ne simplifie pas les ajustements d'une restitution sonore, qui de toute façon reste de piètre qualité.
Enfin, le design de l'appareil est caractéristique. Malgré de louables efforts, il reste encore massif et ressemble à Miguel Induren, avec son casque… ■



GENRE : ÉCRAN 15 POUCES.

PRIX : MOINS DE 4 800 F.

NOTE : ★★★★★

CONSTRUCTEUR : NEC.

Cyberia 2
Resurrection

Pour son retour sur nos écrans, Cyberia 2 offre un challenge plutôt difficile, alors voici de quoi vous aider, avec la solution complète pour ce qui est de l'aventure. Pour la partie shoot, mettez-vous en mode facile et débrouillez-vous, non mais des fois ! Mais pour le reste, suivez le guide...



> Arcade Phase 1 : un garage trop loin

Tirez sur tout ce qui bouge, sachant que les vagues d'ennemis arrivent toujours au même endroit. À la fin de cette scène, dépêchez-vous d'exploser la porte du garage !

> Arcade Phase 2 : un petit tour de Ride ?

Là encore, tirez sur tout ce qui bouge. Les cibles jaunes sont aériennes, mais concentrez-vous surtout sur les cibles oranges au sol, redoutables. Lorsque les bikers commencent à larguer des mines sur la route, éliminez-les rapidement ! Vous aurez pas mal de coupures, Zak et Major discutant régulièrement.

> Arcade Phase 3 : orage

Même genre de situation, mais en plus difficile. Encore une fois, les cibles oranges sont prioritaires.

> Action Phase 1 : quartier général

Entrer est facile mais il faut surtout trouver les infos et ressortir. De votre première salle, allez en face dans la grande chambre et tournez à droite. Allez jusqu'au mur en face et tournez encore à droite. Vous êtes maintenant dans un hall avec un niveau au-dessus de vous, duquel vous devrez éviter les sentinelles. Pas la peine de tirer dessus, c'est la mort assurée. Lorsque vous les voyez sur une corniche au-dessus de vous, longez le mur du même côté pour rester hors de leur champ de vision. Au bout, prenez à gauche pour prendre l'ascenseur. Au niveau 2, prenez tout de suite à gauche ou à droite, et allez tout droit, sur le passage surélevé. Tout au bout, vous pouvez jeter un coup d'œil à l'état des lieux, mais ne vous approchez pas trop de la vitre. Prenez l'ascenseur au bout de la corniche.



> Puzzle Phase 1 : binaire

Il s'agit tout simplement d'un jeu de Simon. Répétez les chiffres pour débloquer l'ascenseur.

> Arcade Phase 4 : la banque de données

À peine entré dans l'ordinateur, tirez sur tous les hexagones en commençant par les bleus, puis sur les rouges lorsque vous êtes dans le CPU.

> Réalité Virtuelle Phase 1 : banque FWA

C'est sûrement une des innovations les plus sympa du jeu. L'interface de réalité virtuelle permet d'évoluer à travers les fichiers FWA. Vous êtes bien sûr bloqué par des sécurités, mais cela vaut vraiment le coup.
Pour évoluer dans cet espace virtuel, prenez le Ride et utilisez les flèches de direction pour suivre une icône bien précise. Return vous fait sortir d'une boucle et éventuellement de ce monde virtuel mais attendez que Graham vous dise de sortir avant de le faire. Les deux choses que vous cherchez sont le *site d'inventaire* et le *fichier sur les armes de défense*. Les trouver n'est pas très difficile et vous pourrez à cette occasion voir quelques scènes du premier Cyberia. Lorsque vous avez la liste d'Inventaire et les codes pour désactiver les drones, Graham vous donnera l'autorisation pour sortir.

> Arcade Phase 5 : on se casse

Dès que vous sortez du cyberspace, cela devient l'enfer.
Alors que vous vous repartez vers la gauche, votre système de visée se déclenche. Éliminez alors le garde qui se pointe de l'ascenseur derrière vous. Zak commence alors son évasion vers le toit. Tirez sur tout ce qui bouge et faites attention aux gardes sur la coursive en face, ils se planquent souvent derrière des piliers.
Comme toujours, les gardes apparaissent toujours aux mêmes en-

droits et au pire, vous serez quitte pour quelques tentatives. Zak reprend alors l'ascenseur. Éliminez encore quelques gardes et prenez l'ascenseur principal pour atteindre le toit pour une nouvelle séance de tir aux pigeons et après un joli bond, vous vous retrouvez derrière la grosse artillerie. Détruisez tous les vaisseaux qui se pointent et entre deux vagues, détruisez les vitres du QG ennemi. Finalement, Graham réussit à désactiver les drones et après deux ou trois petites bricoles, vous pouvez vous échapper.

> Arcade Phase 6 : le cauchemar

Comme votre voyage doit durer neuf heures, vous décidez de piquer un petit somme. Comme dans le premier Cyberia, vous allez faire un rêve assez mouvementé…

> Action Phase 2 : les mines

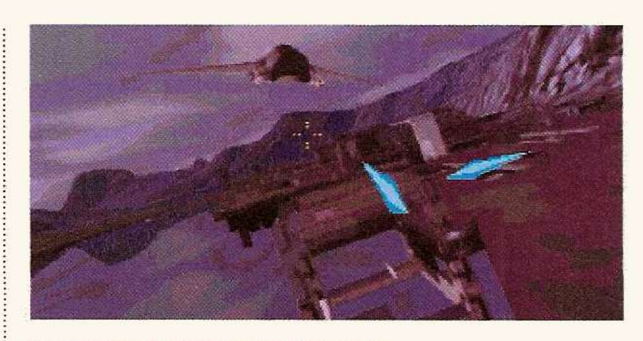
Après être entré dans le complexe, vous allez vous retrouver planqué derrière des caisses. Les portes s'ouvrent et un robot va se diriger vers vous. Passez alors par la droite pour contourner les caisses et éviter une mort assurée. Lorsque la route est libre, traversez la pièce vers les portes, en utilisant deux fois les caisses sur votre droite pour vous dissimuler à chaque pause. Attention à ne pas en ressortir trop vite !

> Puzzle Phase 2 : encore un Simon

Écoutez attentivement les tonalités lorsque les ouvriers utilisent le clavier car vous devrez les refaire (pour les boulets, le code est 3108).

> Puzzle Phase 3 : laser

Pour prendre l'ascenseur, il faut trouver le code. Tirez un rayon laser dans le symbole Ouvrir sans qu'aucune lumière n'atteignent le symbole Fermer. En appuyant sur les boutons du bas vous lancez un rayon lumineux qui continue tant qu'il n'a pas atteint de cul-de-sac. Les portes dans le labyrinthe peuvent être ouvertes/fermées par ces rayons. Comprendre leur fonctionnement est la clef de la solution. Vous n'y arrivez pas ? O.K., voici ce qui a marché chez nous : 3-4-5-1-9-10-2-6.



> Puzzle Phase 4 : Corbin au micro

Corbin a un ordinateur sur son bureau avec un code de sécurité. Appuyez sur les trois boutons de couleur pour accéder aux fichiers. Allons, allons. Un peu d'attention aux étagères de l'autre côté de l'aquarium et vous saurez quoi faire. Toujours pas ? Jaune, vert et bleu ! Ça y est, ça marche… ou presque. L'identification vocale demandée pose problème. Cherchez ailleurs !

> Action Phase 3 : mécanique générale

En bas de l'ascenseur, prenez à droite et entrez dans la pièce toute blanche, puis dans celle avec la cuve ▶



ASTUCES EXPRESS

WITCHAVEN 2

Voici les cheat modes pour ce Doom médiéval fantastique, des fois que vous vous sentiez débordé. Pour les obtenir tapez d'abord sur la touche « Effacez », puis le code, et validez par « Retour » :
MARKETING : God Mode.
WEAPONS : pour obtenir toutes les armes.
HEALTH : ramène la santé à 100 points de vie, et rajoute des potions.
ARMOR : vous rajoute de l'armure.
STRENGTH : Allez, devinez, ça vous rajoute de la force.
POTIONS : bon là, ça devrait se passer de commentaires...
SPELLS : vraiment, si vous lisez ça, c'est qu'il faut vous mettre à l'anglais !
KEYS : je suis sérieux, vous semblez avoir de grosses lacunes.
INVIS : allez, une petite devinette, rajoutez « ibilité », pour voir.
NUKE : avec un peu de chance, celui-ci devrait vous débarrasser des monstres encombrants.
LEVELxy (2 chiffres) : vous emmènera tout naturellement au niveau (y) de l'épisode (x) de votre choix.

de déchets verdâtres. Admirez le Dr Robinson qui semble avoir perdu la tête et prenez la télécommande qu'il détient. Prenez alors la porte derrière vous puis à droite. Allez vers le grand écran télé et utilisez la télécommande pour réparer quelques tuyaux et nettoyer la slime verte. Ressortez et sautez par dessus ce charmant pudding vert. De l'autre côté, prenez la porte 2 et prenez un siège pour un petit voyage virtuel !

> Réalité Virtuelle Phase 2 : fichier mines

Tout comme votre premier trip VR, vous allez chercher ici des infos essentielles. Le code du laboratoire 4 est le 2457 et surtout, vous aurez l'identification vocale du Dr Corbin.

> Puzzle Phase 5 : Lab 4

Pour la porte du labo, vous pensiez bien avoir le code 2457. Mais pour votre malheur, Corbin a tout changé. Heureusement, Graham scanne le clavier et vous donne une empreinte d'un récent utilisateur du clavier. Et pour trouver à qui appartient cette empreinte, rien de tel qu'un bon ordinateur avec des bases de données.

> Réalité virtuelle Phase 3 : Cracker Corbin

Retournez au bureau de Corbin et asseyez-vous dans le siège de Corbin qui se retourne vers la fenêtre. Un garde entre et si vous restez dissimulé dans le fauteuil, il s'excusera, vous prenant pour Corbin et ressortira. Rentrez les codes de couleurs (jaune, vert, bleu) et l'empreinte vocale sera utilisée automatiquement. Dans le cyberspace, trouvez les codes de sécurités de 4 chiffres correspondant à l'empreinte digitale.

> Arcade Phase 7 : antidote

Retournez au labo 4 et préparez l'antidote pour sauver la ville. Après avoir perdu beaucoup de sang, vous allez tomber dans les pommes et rêver d'un combat. Après avoir vaincu, vous vous réveillerez pour alors écouter Graham. Stérilisez votre sang malgré les deux indications contradictoires que vous avez obtenues dans vos voyages virtuels.
Antidote : tirez sur toutes les cellules blanches et rouges, pour préserver les vertes en pleine mutation.

> Action Phase 4 : le Major

Sortez du labo, prenez la porte 2, puis à droite et entrez. Prenez à droite puis tout droit, et éteignez les lumières. Cela vous permet de détecter des lasers. Occupez-vous du générateur blanc sur la gauche et faites un petit slalom pour traverser les lasers. Pénétrez dans la cave et montez l'escalier pour trouver le Major et « abandonner » l'antidote.

> Arcade Phase 8 : cool Raoul

Dès que vous reprenez le contrôle de l'ami Zak, la sécurité arrive en masse. Éliminez-les en faisant plus spécialement attention au garde dans l'ascenseur.

> Arcade Phase 9 : autodestruction

Entrez dans le cyberspace une dernière fois, au bureau du docteur, pour trouver le code d'autodestruction. Tirez sur tous les carrés qui tournent autour de la sphère. Vous avez une minute pour armer le mécanisme.

> Action Phase 5 : la grande évasion

Le bureau du docteur est trop bien gardé, alors n'utilisez pas l'ascenseur. Vous devez plutôt appuyer sur un bouton blanc sur le bureau de Corbin pour ruser la sécurité et vous retrouver dans la cave du complexe. Vous êtes armé et après une bonne séquence de tirs, sans oublier d'éliminer rapidement les espèces de pyramides jaunes sur les murs avant qu'elles ne vous explosent à la figure, vous pourrez trouver la sortie de ce labyrinthe, tout au bout en prenant la porte de droite.
Vous montez alors quelques marches et vous pourrez tirer sur un boîtier électrique argenté, de l'autre bout de la pièce. Sortez alors de ce hall et tournez à gauche pour continuer dans le hall en éliminant les obstacles. Un étrange appareil bleu se trouve à l'extérieur du dernier tour dans la salle où vous avez déjà explosé le boîtier argenté. Détruisez-le, ainsi que les ennemis qui vous bloquent le passage dans la grande salle. Pour les deux autres boîtiers au fond de la salle, tirez sur celui de droite. Surtout ne touchez en aucun cas celui de gauche. Quittez maintenant cette pièce en faisant le chemin inverse jusqu'au bas des escaliers. Prenez la deuxième porte, pour atteindre l'autre côté de la salle où vous avez rencontré peu de temps avant le Major.

> Puzzle Phase 5 : octagone

Cette énigme reprend le même principe que précédemment mais en plus dur.
Le code est : 2-4-1-5

Arcade Phase 10 : fini !

Essayez maintenant de rebrousser chemin malgré les hordes d'ennemis pour atteindre l'ascenseur destiné au fret. Corbin en personne fait son apparition ainsi que Major qui n'est autre que sa fille !
Pendant qu'elle le distrait, avancez et poussez-le dans le vide. La fin est alors un feu d'artifice dans lequel une fois encore vous devrez vous concentrer sur les cibles oranges.
Vous y êtes arrivé ? Bravo. ■



L'AFFAIRE DU SIÈCLE !

2 formules d'abonnement au choix

1ère formule

1 DOUBLEUR + 1 PADDLE

+ 1 AN D'ABONNEMENT GEN4 = 359 F

2e formule

1 AN D'ABONNEMENT GEN4 = 290 F





L'ABONNEMENT GEN4, C'EST AUSSI

26 F LE NUMÉRO SEULEMENT AU LIEU DE ~~38 F~~

ET EN PLUS, GRÂCE À L'ABONNEMENT :

- Je reçois mon magazine où je veux.
- Je ne subis pas les augmentations.
- Je gagne du temps ET de l'argent : 30% de réduction sur le prix de vente au numéro.

(CD-Rom livré sous pochette souple.)

Je m'abonne (ou je prolonge mon abonnement) **à Génération 4 pour 1 an avec en plus un doubleur et un paddle PC au prix exceptionnel de 359 francs (étranger et Dom Tom : 459 francs) au lieu de 658 francs.**

☐ cocher cette case pour un abonnement simple : 290 francs (étranger et Dom Tom : 370 francs)

Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

Code postal : .... Ville : .... Pays : ....

Je paye par : ☐ chèque bancaire ☐ mandat lettre

☐ virement postal pour l'étranger (n° de compte 0147899R020)

☐ CB |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp. fin : ..../....

Date : ....

Signature (des parents pour les mineurs)

CL 90

Coupon ou **photocopie** à renvoyer accompagné de votre règlement à :
Abonnement Génération 4, 36 rue de Picpus, 75012 Paris. (Tél. : 43 42 00 60)

REVENDEZ/ACHETEZ

30 à 80 % SCORE GAMES MOINS CHER

VENTE PAR CORRESPONDANCE
46 rue des Fossés St Bernard
75005 PARIS
TELEPHONE DE 10 A 19H : (1) 43 290 290

RIS / CONSOLES	PARIS / CD-ROM	PARIS 6 ème	PARIS 16 ème	AMIENS (80)	ANTONY (92)	ST DENIS (93)	CRETEIL (94)
ue des Fossés St Bernard 75005 PARIS) 43 290 290	17 rue des Écoles 75005 PARIS (1) 46 33 68 68	56 Bd St Michel 75006 PARIS (1) 43 25 85 55	137 avenue Victor Hugo 75116 PARIS (1) 44 05 00 55	19 RUE DES JACOBINS galerie des Jacobins 80000 AMIENS 22 97 88 88	25 av de la Division Leclerc N20 - 92160 ANTONY (1) 46 665 666	Centre commercial St Denis Basilique 6 passage des Arbaletriers 93200 St DENIS (1) 42 43 01 01	5 RUE DU GENERAL LECLERC ENTRÉE RUE PIETONNE CRETEIL VILLAGE 94000 CRETEIL (1) 49 81 93 93

PARIS 4EME	CHELLES (77)	POITIERS (86)	VERSAILLES (78)	COMPIEGNE (60)	TOULOUSE (31)
18 BOULEVARD SEBASTOPOL 75004 PARIS 36 685 686 (NOUVEAU juillet)	Centre Commercial CHELLES 2 Nationale 34 77508 CHELLES 36 685 686	12 rue Gaston Hulin 86000 POITIERS 49 50 58 58	16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES (1) 39 50 51 51	37 cours Guynemer 60200 COMPIEGNE 44 20 52 52	14 rue Temponières (angle rue St Rome) 31000 TOULOUSE 61 216 216

DEMANDEZ LE NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT PAR TELEPHONE AU 36 685 686 ! NOMBREUSES PROMOTIONS...

+ 10 000 JEUX NEUFS & OCCASIONS

PC CD-ROM

JEUX PC CD-ROM NEUFS

TH HOUR	399
TH GUEST	99
USE	299
CTION SOCCER 96	269
RO 96	269
CTUA SOCCER	349
FFAIRE MORLOV	299
H-64D LONGBOW	349
R BUCKS (V.1.2)	99
R POWER (VF)	349
UNSER,JR. ARCADE RACING	279
LIEN ODISSEY	369
LIEN TRILOGY	349
LIENS COMIC BOOK	399
LONE IN THE DARK 2 + 1	369
MAZONE QUEEN	299
NVIL OF DAWN	349
SCENDANCY	399
SSAULT RIGS	349
D MOJO	369
ATTLEDROME	199
ENEATH A STEEL SKY	99
ERMUDA SYNDROME	NEW !
ETRAYAL AT KRONDOR	99
OFORGE	299
LACK KNIGHT	149
RETT HULL HOCKEY 95	369
RUTAL	199
URIED IN TIME	249
ANNON FODDER 2	99
HAOS CONTROL	299
HRONOMASTER	349
IVILIZATION NETWORK	299
OLONIZATION	349
OMIX ZONE	249
OMMAND AND CONQUER	369
OMMAND : ACES OF THE DEEP	399
ONGO (VF)	349
ONQUEROR : AD 1086	369
ONQUEST OF THE NEW WORLD	399
REATURE SHOCK	99
HRONICLE OF THE SWORD	399
RUSADE	379
RUSADER NO REMORSE	369

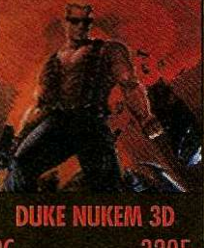


CYBERIA 2 (VF)	399
CYBERMAGE	349
D (VF)	369
DAEDELUS ENCOUNTER	349
DARK FORCES	299
DAWN PATROL	99
DESCENT 2	399
DETROIT	99
DEUS EX MAQUINA	299
DIG (THE)	399
DISCWORLD	99
DOMINUS	249
DOOM 2	369
DUKE NUKEM	329
DUKE NUKEN SHAREWARE	99
DUNGEON KEEPER	349
DUNGEON MASTER 2	349
EARTH WORM JIM 1 & 2	329
EARTHSIEGE 2	349
ENIGME DE MAITRE LU (L')	399
ESPN EXTREME GAMES	299
EURO FIGHTER 2000	369
EURO 96	329
F 15 STRIKE EAGLE 2	99
F 19 STEALTH FIGHTER	99
FADE TO BLACK-FLASHBACK 2	369
FIFA SOCCER 96	369
FIFA SOCCER CLASSIC	99
FIGHTER DUEL	299
FLIGHT UNLIMITED	329
FORT BOYARD LE DEFI	299
FRANKENSTEIN (VF)	399
FULL THROTTLE (VF)	399
FX FIGHTER	249
GABRIEL KNIGHT 2	449
GOBLINS 3	99
GRAND PRIX 2	379
GUIGNOLS DE L'INFO -LE JEU-	349
HAND OF FATE	99
HELL	99
HELL CAB	269
HEROES OF MIGHT & MAGIC	369
HEXEN BEYOND HERETIC	369



HI-OCTANE	299
IN THE FIRST DEGREE	399
INCA 1	99
INDIANA JONES 3	99
INDYCAR RACING	99
INFERNO	199
INTERNATIONAL MOTO X	299
IRON ASSAULT	249
ISHAR TRILOGY	249
JOHNNY BAZOOKATONE	349
JUNGLE STRIKE	129
JUNGLE/DESERT STRIKE	149
KIDS ON SITE	99
KING'S QUEST 7	249
KYRANDIA 3	99
LA BATAILLE DES ARDENNES	369
LABYRINTH OF TIME	99
LAMBORGHINI U.S CHALLENGE	99
LANDS OF LORE	99
LAST DYNASTY	349
LEGEND OF KYRANDIA	99
LHX ATTACK H.C	99
LITTLE BIG ADVENTURE CLASSIC	99
LORDS OF MIDNIGHT 3	379
M 1 TANK PLATOON	99
MAGIC CARPET 2	369
MAGIC CARPET CLASSIC	99
MARCO POLO	269
MECH WAR 2 EXP. PACK	199
MECH WARRIOR 2 NF	369
MICROMACHINE 2 + KIT	299
MONDE DES AVIONS (LE)	299
MONKEY ISLAND 1	99
MORTAL COIL	299
MORTAL KOMBAT 2	199
MORTAL KOMBAT 3	299
NASCAR CLASSIC	99
NBA LIVE 96	369
NEED FOR SPEED	369
NHL HOCKEY CLASSIC	99
NOCTROPOLIS CLASSIC	99
NORMALITY	349
OFFENSIVE	329
OVERLORD	99
PANIC IN THE PARK (VO)	299

URBAN RUNNER
PC 399F



PANZER GENERAL 2	349
PGA TOUR GOLF 96	369
PGA TOUR GOLF CLASSIC	99
PHANTASMAGORIA (VF)	449
POLICE QUEST 4	99
POWER DRIVE	199
PRIMAL RAGE	289
PRISONERS OF ICE	299
PSYCHIC DETECTIVE	349
QUARANTINE	99
RAVEN PROJECT	329
REBEL ASSAULT 2	399
RETURN TO ZORK	129
RISE 2 : RESURRECTION	349
ROAD WARRIOR:QUARANTINE 2	299
SEAWOLF CLASSIC	99
SECRET MISSION	299
SENSIBLE WORLD OF SOCCER	199
SHADOW CASTER CLASSIC	99
SHANGHAI	399
SHANNARA	329
SHELLSHOCK	349
SHIVERS (VF)	399
SHOCKWAVE ASSAULT	349
SIM CITY	99
SIM TOWN	299
SLAM CITY	299
SPACE HULK CLASSIC	99
SPACE HULK VOTBA	349
SPACE QUEST 4	99
SPACE QUEST 6 (ROGER WILCO)	349
STAR CRUSADER	99
STAR TREK 25 TH	99
STORM	NEW !
STONEKEEP (VF)	399
STORMOVICK H.C	99
SUPER KARTS	249
SYNDICATE CLASSIC	99
T.F.X	129
T.MEK	299
TEKWAR / W.SHATNER	369
TERMINAL VELOCITY	249



THEME PARK CLASSIC	99
THUNDERHAWK 2	349
TIE FIGHTER	369
TIME COMMANDO	329
THE RIPPER	NEW !
TRANSPORT TYCOON	99
ULTIMA UNDERWORLD 1 & 2	99
ULTIMATE DOOM	229
UNDER A KILLING MOON - VF	199
VIRTUAL SNOOKER	399
VOYEUR (V.O)	299
WARCRAFT 2	379
WARCRAFT 2 DATA DISK VO	189
WARRIORS	299
WETLANDS	299
WITCHHAVEN 2	249
WING COMMANDER 4	399
WIPE OUT	349
WITCHAVEN 2	NEW !
WOODRUFF & SCHNIBBLE	249
WORMS	249
WORMS REINFORCEMENTS	99
Z	299
ZOOP	269

JEUX PC CD-ROM D'OCCASION

ACTION SOCCER 96	149
ACTUA SOCCER	239
AL QUADIM	169
ALIENS_COMIC BOOK	239
ALONE IN THE DARK 3 + 1	139
ASCENDANCY	199
BETRAYAL AT KRONDOR	139
BLOODNET	99
CHAOS CONTROL	169
COLOR TRILOGY	139
COMANCHE	139
COMMANDER BLOOD	169
CRUSADER (VF)	199
DRAGONLORE	99
EARTHSIEGE	139
FADE TO BLACK	199
FLIGHT UNLIMITED	199
FULL THROTTLE (US)	169
HI-OCTANE	169
IRON HELIX	99
LAST DYNASTY	139
MYST VO	199
NETWORK	249
PAGAN/ULTIMA 8	169
PHANTASMAGORIA (VF)	249
PHANTASMAGORIA V.O	169
QUEST FOR KNOWLEDGE	199
RENEGADE	169
SLIPSTREAM 5000 VF	119
STAR TREK : NEXT GENERATION	219
STARLORD	189
TANK COMMANDER	99
TERMINATOR FUTURE SHOCK	219
TIME GATE (SEC. DES TEMPLIERS)	24
WARCRAFT	199
WARRIORS	189
WETLANDS	199

MAC/PC CD

JEUX MAC & PC NEUFS

11TH HOUR	399
3D ATLAS	349
3D ULTRA PINBALL	349
ATLAS EUROPE	349
BAD DAY ON THE MIDWAY	369
BAD MOJO	399
BURIED IN TIME (VF)	299
BURN CYCLE	299
CHESS CHALLENGE	299
COFFE JEAN PIERRE/MARCHE	399
DAEDELUS ENCOUNTER	399
DARK EYE (VF)	369
DARK FORCES	399
DAY OF THE TENTACLE	299
DE 1945 A NOS JOURS	349
DESCENT (V.O)	349
DOOM 2	399
DUNGEON MASTER 2	349
ENDORFUN	199
ENIGME DE MAITRE LU (L')	349
FRANKENSTEIN (VO)	399
FULL THROTTLE	349
GUIGNOLS DE L'INFO (LES)	299
INDY CAR 2	269
JEWELS OF THE ORACLE	349
JUMP : BOWIE INTERACTIVE	99
JUNGLE BOOK	349
LE LOUVRE : PEINTURE & PALAIS	349
LEONARDO L'INVENTEUR	399
LES FABLES DE LAFONTAINE	299
LOST EDEN	269
MICHEL-ANGE : SCUL. & PEINT.	399
MONDE DE XEEN	349
MYST	449
ONCLE ARCHIBALD	269
MICMAC A CHAMPIGNAC	269
LE SECRET DU CHATEAU	269
LE PRINCE MANDARINE	269
LA PIERRE DE WAKAN	269
POINTS DE TERRE	199
PRINCE MANDARINE	299
REBEL ASSAULT 2	449
ROLLING STONES - VOODOO	249
SAM & MAX	299
SHOCKWAVE ASSAULT	349
SIM TOWER	349
SPECTRE VR	349
STAR TREK : INT.TECHNICAL MAN	249
STAR TREK : OMNIPEDIA	249
SYSTEM SHOCK	329
ULTIMATE DOOM	229
VOYEUR (V.O)	299
WARCRAFT 1	349
WING COMMANDER 3	369
WORMS	399

CD-X CHARME



JEUX/IMAGES & FILMS POUR ADULTES PC & MAC NEUFS

A WOMAN'S TOUCH	129
AMERICAN BLONDES	149
ANAL ASIAN 2	159
ANAL ROM	149
ANGIE - INF. DE NUIT	249
BABES ILLUSTRATED : PART 2	159
BABY'S GOT BUTT	159
BETTY PAGE	299
BLACKBROAD JUNGLE	159
BRIGITTE LIVE N°1	399
CINESEX	159
CYBERIX	349
CYRANO	289
DEEP THROAT GIRLS 3 OU 4	189
DIRTY WESTERN 2	159
DREAM MACHINE (THE)	249
FLESHSTONES	159
INSATIABLE	119
INTERACTIVE DRAGHIXA	399
INTERACTIVE TABATHA	349
JUSTINE (DOUBLE PACK)	229
LOLO FERRARI CD ROM	289
MADDAM'S FAMILY	249
MIKKI FINN	359
MURPHIE'S BROWN	249
NEUROPACK	395
NIPPON OBSESSIONS 1	
PHOTOS MANGAS	199
NIPPON OBSESSIONS 2	
VIDEO MANGAS X-HARD	279
PARIS X 1900:BELLE EPOQUE	329
PLEASURE CD VOL 1 OU 2	199
SEX & MONEY	189
SPACE SIRENS	329
SPACE SIRENS 2	299
VIDEO PHONE	499
VILLA (LA)	329
VIRTUAL ESCORT	489
VIRTUAL SEX SHOOT	319
VIRTUAL VALERIE 2	399
VIRTUAL VIXENS	259
VIRTUALLY YOURS	249
VIRTUALLY YOURS 2	249
ZARA WHITE DOUBLE XPERIENCE	329
ZARA WHITES TEMPLE DE L'AMOUR	329





COMMANDEZ FACILEMENT !



Téléphone
(1) 43 290 290



3615
SCORE GAMES



SCORE GAMES
46 Rue des Fossés St Bernard
75005 Paris

FAX
(1) 43 29 57 57



3615 SCORE GAMES
TEL : 36 685 686

LA CONNEXION 100% JEUX VIDEO



DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE GRATUIT 96 PAGES COULEUR, TRUCS & ASTUCES, REVENTE DE VOS JEUX, LA COTE ARGUS OFFICIELLE DE VOTRE CONSOLE, LES NOUVEAUTES...

SCORE GAMES - 46 Rue des Fossés St Bernard - 75005 Paris - Tel : (1) 43 290 290

☐ **COMMANDE EXPRESS** ☐ **DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT**

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....
Tel .... Date de naissance ....../....../...... Code Client

JEUX	MACHINE	Neuf	Occase	PRIX
INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK				
FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F) CONSOLE 60F				30F
TOTAL A PAYER				

☐ Chèque : ☐ Mandat :

☐ Carte Bancaire N° :

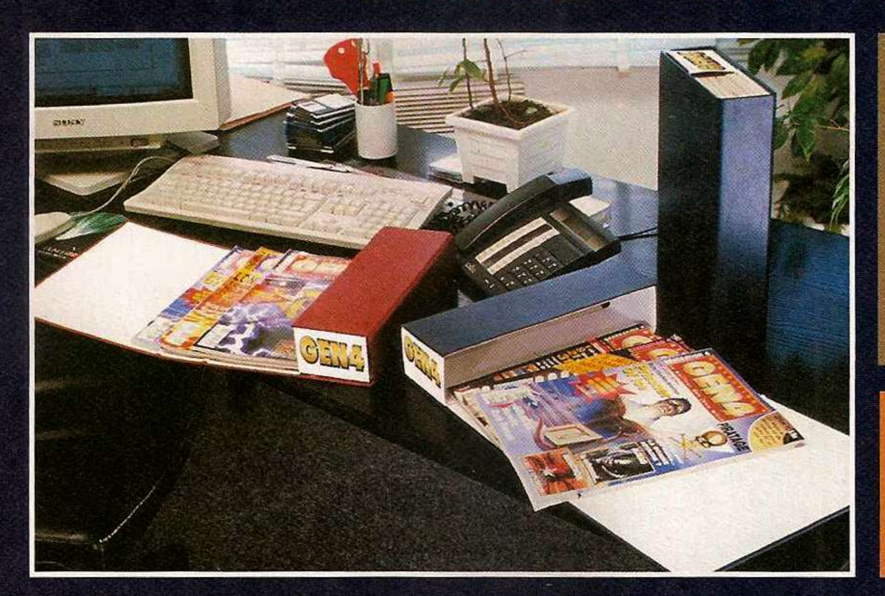
Expire le ....../......

Signature :

LIVRAISON 24H CHRONO

GEN 4 07/08 96

Profitez des reliures Génération 4 !



Indispensables pour conserver vos revues

Existent en 3 couleurs

49 F seulement la reliure prévue pour 11 n°

Complétez votre collection, commandez les anciens numéros







Un CD-Rom avec chaque numéro !









SOMMAIRES COMPLETS ?
3615 GEN4*

* éditeur Pressimage, 2,23 F/minute

Bon de commande à retourner, accompagné de votre réglement à :
Génération 4 - anciens numéros - 5/7, rue Raspail 93108 Montreuil Cedex

Bon de commande		
Reliure rouge (49F + 21F de frais de port)		
Reliure bleue (49F + 21F de frais de port)		
Reliure grise (49F + 21F de frais de port)		
TOTAL RELIURES TTC		
Anciens numéros (35F) N°	Qté	Prix total
N°-		
N°-		
N°-		
Frais de port : 10F par lot de 3 revues		
TOTAL ANCIENS NUMÉROS TTC		

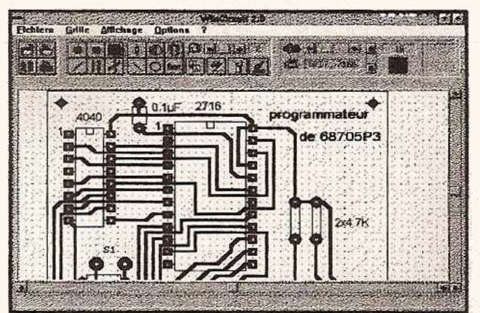
Merci de me faire parvenir ma commande à l'adresse suivante :

❏ M. ❏ Mme
Nom : ....
Prénom : ....
Fonction : ....
Société : ....
Adresse : ....
.... Tél : ....
Code Postal : .... Ville : ....
Pays : ....

Logiciels Shareware 18 Frs la Disquette

Logiciels FRANCAIS

E006.**MATHS** Puissant logiciel de mathématiques, fonctions : statistiques, analyse, algèbre, séries, courbes 3D...
E054.**Super prof d'Anglais v5.0** un prof d'anglais en images de synthèses, avec animations et voix digitalisées.
E003.**ESPAGNOL** apprentissage de l'espagnol.
E024.**SIMULAT** Création et simulation de circuit électronique logique. Interface superbe. Un must français.
B085.**TRADINFO** Traducteur bilingue de la terminologie informatique, dico 12000 termes évolutif.
B083.**NOTES EXPERT** Gestion simple des classes, notes, élèves, destiné aux enseignants. Très bien.
E025.**WINCIRCUIT** Logiciel de tracé de circuit imprimé double face. Excellent pratique et de plus en français.



E071.**WIN SCHEMA** Réalisation et impression de schémas, bibliothèque de symbôles, zoom, couper/coller, etc.
E023.**SATELLITES** Pour tout savoir sur les satellites, plus de 1100 réf., schémas des cartes, dates lancement, etc.
E038.**LOOPING** Aide à la conception de modèles réduits.
E055.**SOFTOPTIQUE** Permet la simulation interactive de systèmes optiques (lentilles, miroirs, diaphragmes...)
E039.**SCOPE** Simulation d'un oscilloscope à mémoire sur PC , schémas et documentation de la carte avec le soft.
E007.**WIN EDUC** 9 éducatif de maths destinés aux élèves de CM1 jusqu'à la 6ème.
E034.**WIN EDUC** 2ème volume qui traite la géométrie, un logiciel agréable et performant.
E035.**WIN EDUC** volume qui traite les opérations, idéal pour les personnes niveau 5 ème ou préparant un CAP .
E074. **AIRES** calcul des aires & volumes, révisions, etc.
E013.**MINIMATH** Logiciel de tracé de courbes mathématiques (cartésiennes, paramétrées, polaires, calculs...).
E058.**POUTRES** Calcul de sections et surfaces sur poutres en acier et différents profils.
E064.**RESI** Calculs sur les résistances hors normes.
U046.**TAXOGYRE** Permet une désinstallation automatique & complète des applications WINDOWS.
G100.**SCAN COLOR** Pour numériser des photos couleurs avec votre scanner Noir & Blanc.
U055.**VIRUS-HELP** Pour tout savoir sur les virus.
B059.**CVPERFECT** Edition facile de votre CV.
B075.**ISIFONE** Logiciel de suivi commercial.
B062.**TELECARTES** Gestion de vos télécartes.
B063.**PHILATEL** Gestion des timbres postaux.
B009.**EURO-VIDEO** Gestion de vidéocassettes.
B068/1.**EURO-ORGANISER** Un superbe organiseur multimédia. Nombreuses fonctions possibles.
B068/2.**EURO-COMPTE** Gestion rigoureuse de vos comptes bancaires sous WIN, avec interface très pro.
B069.**JVBASE** Créez vos bases de données, gère les fichiers Dbase & Access, très bien et indispensable.
M013.**GUIGNOLS** Voix des guignols de l'info (Wav)
M027.**VISITEURS** Voix du film les visiteurs (Wav)
G090.**PHOTOSTAT** Créez vos diaporamas, jusqu'à 100 images avec sons associés sur Sound Blaster.
G019.**IMAGE VIEW** traitement et effets spéciaux sur les images 256 N de gris. Très bien.
D036.**TURBO TURF** Puissant logiciel pour le tiercé, dispose de 15 méthodes bénéficiaires toutes prêtes.
D031.**JE BOIS, JE MANGE** aide à équilibrer vos repas.
JW014.**ICARE** Jeux d'Othello pour WIN 3.1 et 95.
J022.**CARTES** Compilation de jeux de cartes et réflexion.
D009.**ASTRO-WORLD** Logiciel professionnel d'astrologie, donne votre thème astral sur 25 pages...
D025.**LOTO PLUS 4.0** Améliorez vos chances au loto avec ce soft performant, liste des tirages depuis la création.
B025.**1N2 FOOT** Aide pour le LOTO Sportif et Foot.
J080.**DAMES** Beaux jeux de dames pour Dos & WIN.
J007.**SCRABBLE** Interface en VGA & souris.
D043.**ASTROMAT** Calcul de données astrologiques.
B081.**CODUTIL** Recherche des villes et codes postaux, ajout, suppression, export, infos, carte de france, etc.
D037.**1N2 SYSTEM** pour le LOTO Sportif, permet des multiples totalement impossibles avec un bulletin simple.
D045.**WBOURSE** Pour suivre l'évolution des cours, capture automatique sur 4 serveurs, très complet.
D046.**KENOSTAT** Permet d'analyser les tirages du KENO, un logiciel performant et simple d'utilisation.
D034.**SHOOT 2** Gestion complète de championnats de football, hyper complet, recherche, graphiques, etc.
B076.**WCARNOTE** Gestion de notes pour enseignants
B057.**WORKSHEET** Gestion d'un parc informatique.
E067.**WINDUS** apprentissage du dessin technique.
J105.**BRIDGE** Version DOS & WINDOWS. (2 jeux)
J118F.**BRIDGE TRAINING** Jeu de Bridge.
C015.**NET PHONE** Calcul en temps réel vos communications téléphoniques et en garde une trace dans un fichier.
U086.**DLL DETECTIVE** Pour mettre de l'ordre dans les DLL inutiles de WIN, et gagner de l'espace disque.
U094.**WIN COMMANDER** puissant gestionnaire de fichiers, remplace largement celui de WIN 3.x ou 95.
D006.**GRAPHLOG** Etude de l'écriture d'une personne.
B032.**EDITEUR** Super éditeur de texte complet.
B083.**CRESUS** Gestion rigoureuse de votre budget perso.
U095.**CATDISK** pour explorer et classer les CDROM.
D048.**CLOCKPUB** Horloge parlante, fonction alarmes.
D024.**TURF SOFT** gestion des courses de chevaux PMU.
E010.**FILTRES** Calcul de filtres électronique.
P007.**HYPASCAL** Cours pour le Turbo Pascal.
C008.**DOMOTIC** Transforme votre micro en programmeur journalier, schémas et docs de la carte avec le soft.
E016.**EDUC-BURO** Pour apprendre à taper des 10 doigts.
E014.**RADIO-FM** Retrouvez facilement votre station FM préférée, + un prg gestion de composants électroniques.
E060.**NEWTON** Calculs de la mécanique astronomique.
E065.**ASSISTANT Physique 2ème** Superbe éducatif pour les classes de seconde. (électricité & physique). Très bien.
U063.**WINLOG** surveille le répertoire de WINDOWS.
E008.**CONSTRUCTEUR** géométrie pour niveau 6/3ème.
E015.**LOGIQUE** Puissant éditeur et simulateur de calculs booléen. Interface texte & VGA 256c.
U075.**TEST IT 5.0** fournit des infos complètes sur votre PC, performances et diagnostique le matériel (CPU, Mémoire, CMOS, CDROM, D Durs, etc... Très complet.
U066.**TEMPSPC** Contrôle les activités de votre micro.
U011.**TRADUIT** Permet de traduire les logiciels de l'anglais vers le français, comprend un dico enrichissable.
U015.**PSFORMAT** Formateur en VGA et souris, permet d'augmenter la capacité des disquettes, **Ex** : 1,44 > 1,7 Mo.
U062.**SYMPADOS** Super menu DOS, rapide, aide, etc.
U050.**PCTEXTE** Création facile de livres électronique.
B002/b.**GESTPROF** Logiciel idéal pour enseignants, gestion de notes élèves, bilans.
B019.**ASSOCIATIONS** Spécial gestion d'associations.
M029.**RUFUS** Editeur de musique FM 9 voies, 256c, 20736 notes, 100 instruments, B à rythmes, très bien.
U024.**GENVIRUS** Générateur de virus, il teste l'efficacité des protections anti-virus de votre micro.
U034.**SHELLZIP** uilisation simple de PKZIP.
U044.**DISKVIEW** Traite les opérations disques et fichiers, un outil puissant pour bidouilleurs. Très très bien.
B010.**VIRGULE** Traitement de texte par excellence...
B029.**AUTOS** Gestion complète d'un parc automobile.
B049.**DEVIS** Conception rapide de devis pour le bâtiment.
G014.**FLC** Réalisation de présentations 256c, zoom, 3D
J028.**MOTS** permet de résoudre des grilles de mots fléchés ou croisés, base de données de 900 mots.
J111.**INCOGNITO** A la fois un jeu d'aventure et d'action, un jeu bien de chez nous, à ne pas manquer. Supeeer !!!
D022.**PRENOM** Que révèle votre prénom?.
J081.**MONOPOLY** Le fameux jeu de société sur micro.
P030.**ULTIMAN'S GUI** Librairie Borland C++.
J102.**TAROT 2000** Jeu du tarot sur votre ordinateur.
P023.**EVENTS** + de 47 fonctions souris en T Pascal.
P016.**WBLIB** 120 fonctions et routines pour Qbasic 4. à 5.
P031.**KIT 1.0** Idéal pour vos débuts en C/C++.
P033.**CAPMAN** Prise de mesures par le port jeux du PC.
P006.**GENECRAN** générateurs d'écrans T Basic/TPascal.
P025.**GEIASM** Pour vos débuts en assembleur avec aide.
P038 **ICON SPRITES** éditeur de sprites 256c pour le C.
U078.**PCCONFIG** Donne des informations détaillées sur la configuration de votre PC. (CPU, C Vidéo, etc).
J090.**RAD** Jeu d'action et réflexion, votre mission est de détruire des containers radio-actifs à l'aide d'un robot.
U080.**VGSCAP** captures d'écrans sous DOS/WINDOWS.
P036. **AIDEDIT** conception de fichiers aide(HLP) Win.
P004.**ANIMAGE** routines en T Pascal pour l'animation.
M030.**GUITAR STUDIO** Pour visualiser / imprimer sur le manche d'une guitare + de 300 accords / 100 gammes.
U083.**PC-FAX** Recevez à l'aide d'un récepteur BLU les cartes faxsimile radio (météo, photos de presse, etc).
U018.**CODEBAR** Impression facile de Code-Barre.
E040.**VECTOR** 4 programmes de coloriage pour enfants.
J082.**MOTS CROISES** Pour créer vos grilles, nbs options.
J086.**SOS-MC** aide pour résoudre vos mots croisés.
E069F.**MATH3** éducatif niveau 3ème, comprend des cours et exercices.
P044.**MOTOROLA** simulateur de processeurs motorola.
P045.**MAKHLP** création de fichiers d'aide (HLP) pour Win 95, très puissant & convivial, nbs fonctions. Très bien.
D051.**PESE LETTRE** affranchir le courrier sans balance.

Logiciels U.S

J130 **DUKE NUKEM 3D** le jeu d'action 3D qui a tué Doom, a essayer absolument...
G103.**VIDFUN 1.8** visualisateur de fichiers multimédia, AVI, MOV, WAV, MID, FLI, PhotoCD/Audio, MPEG...

MEMOIRES / MODEM

4Mo	**490F**
8Mo	**910F**
50 Disquettes HD formatées	**112F**
100 Disquettes HD formatées	**219F**
SOURIS 3 boutons	**59F**

USRobotics Sportster Vi 28.8K Fax Modem Minitel + Vocal 1390F

CDROM-PC

DUKE NUKEM 3D .... 299 F

Tek War	299 F
The Need For Speed	369 F
Screamer	249 F
Destruction Derby	299 F
Fatal Racing	329 F
Manic Kart	329 F
Flight Simulator 5.1	420 F
Caesar I	99 F
Caesar II	299 F
Star Strek 25Th + Cassette Vidéo	299 F
Gobliins I & II	99 F
Gobliins III	99 F
The Dark Eye	370 F
The 11Th Hour	335 F
Sim City	99 F
Alone in the dark 1 2 & 3	369 F
Echec & Mat 3D	180 F
Cave a Vin Gault & Millau	180 F
Vins & Gastronomie	290 F
Dictionnaire Multimédia HACHETTE	635 F
Histoire de 1945 à nos jours	399 F
Aux Origines de l'Homme	320 F
Atlas de l'Europe	290 F
3D Atlas	545 F
Léonar de Vinci	320 F
Le Louvre	359 F
Encyclopédie de la Musique	539 F
Diététique & Santé	180 F
Guide Multimédia des Chats	279 F
Comment ça marche ?	429 F

CDROM-ADULTES *prix en baisse*

Fantasmes à la carte avec Olivia PC	209 F
Fantasmes à la carte avec Andschanna PC	209 F
Fantasmes à la carte avec Elodie PC	209 F
Pulsions Interactives avec Olivia PC	169 F
Pulsions Interactive avec Andschanna PC	169 F
Pulsions Interactive avec Elodie PC	169 F
Girls Who Suck Cock (anal) P/M	169 F
Pussy Hunt Pénétrations éjaculations P/M	169 F
Plaisirs Solitaires Grosses Poitrines PC	169 F
Plaisirs Solitaires & Lingerie fine PC	169 F
Amazing Pénétrations P/M	169 F
John Wayne BOBBITT Frankenpenis	169 F
Désirs & Perversions Images Interdites P/M	169 F
Désirs & Perversions Amateurs & Voyeurs P/M	169 F

Catalogue GRATUIT !

BON DE COMMANDE — **EXPEDITION SOUS 24H**

A expédier à New Soft B.P. 23 02430 GAUCHY Tel / Fax : 23.68.51.68

Nom.. Prénom..
Adresse..
Code Postal.................................. Ville..

Je règle ma commande par : ☐ chèque ☐ Mandat ☐ Contre remboursement : **Port + 40,00 Fr.**

GEN 4 07/96

Désignation *Je désire votre catalogue sur* ☐ *Disquette* ☐ *Papier*	**TOTAL**

PORT Disquettes & CD : 30 Fr. (**ETRANGER & DOM TOM : + 25 Fr.**) **PORT**
PORT Matériel : 55 Fr. **TOTAL**

18 Fr. la disquette HD & 1 GRATUITE pour 6 commandées

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 - Fax : (16) 20 90 72 23

PARIS
128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : (1) 48 05 42 88
Tél : (1) 48 05 50 67

PARIS
36, rue de Rivoli
75004 PARIS
M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : (1) 40 27 88 44

LILLE
2, rue Faidherbe
Tél : (16) 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : (16) 20 57 84 82

DOUAI
39, rue Saint Jacques
Tél : (16) 27 97 07 71
NOUVELLE ADRESSE **VANNES** Ouverture le 6 juillet
30, rue Thiers
Tél : (16) 97 42 66 91



CD-ROM PC

PC VOLANT + PEDALIER	549 F
3D ATLAS	349 F
ABUSE	299 F
ACTUA SOCCER	299 F
AH 64 D LONGBOW	369 F
ALIEN ODYSSEE	299 F
ALIEN VIRUS	299 F
ALONE 1 + 2 + 3	329 F
ASCENDANCY	349 F
ATF	349 F
BAD MOJO	329 F
BATTLE ISLE 3	349 F
BERMUDA SYNDROME	329 F
BIG RED RACING	329 F
CAESAR 2	329 F
CAPITALISM	329 F
CHRONICLES OF THE SWORD	349 F
CHRONOMASTER	199 F
CIVILISATION 2	349 F
COMMAND AND CONQUER OPERATION SURVIE	139 F
COMMAND AND CONQUER	349 F
COMPILATION :	
- FIFA + GRAND PRIX + PGA 486	269 F
- LE MONDE DES AFFAIRES + THEME PARK + TRANSPORT TYCOON	299 F
- STARS DU FOOT : GOAL + STRIKER + CHAMPIONSHIP MANAGER 93-94 + FIFA + CARTON ROUGE + EUROPEAN CHALLENGE + SENSIBLE SOCCER + PREMIER MANAGER 3	299 F
- WING OF GLORY + 1942 + FLEET DEFENDER	269 F
CONQUEST OF THE NEW WORD	349 F
CRUSADE	329 F
CRUSADER NO REMORSE	249 F
CYBERMAGE	349 F
CYBERRA 2	349 F
D	349 F
DARK EYE	369 F
DESTRUCTION DERBY	299 F
DEADELUS ENCOUNTER	329 F
DEADLY SKY	289 F
DESCENT 2	349 F
DONGEON KEEPER	349 F
DONGEON MASTER 2	249 F
DUCK NUKEM 3D	299 F
DUST	289 F
EARTH SIEGE	299 F
EARTHWORM JIM1&2	299 F
EURO 96 (GREMLIN)	329 F
EXTREME PINBALL	299 F
FADE TO BLACK	249 F
FATAL RACING	329 F
FIFA SOCCER 96	369 F
FIGHTER DUEL	269 F
FIRE FIGHT	249 F
FORT BOYARD	269 F
GABRIEL NIGHT 2	399 F
GENDER WARS	329 F
GRAND PRIX 2	329 F
HEROES OF MIGHTLAND MAGIC	349 F
HEXEN(ERETIC 2)	329 F
ICE AND FIRE	289 F
INDY CAR 2	249 F
L'ENIGME DE MAITRE LU	249 F
L'ENTRAINEUR + TAPIS	249 F
LE LOUVRE	299 F
LES GUIGNOLS DE L'INFO	349 F
LORD OF MIDNIGHT 3	349 F
LOST EDEN	239 F
MAGIC CARPET 2	249 F
MECHWARRIOR 2	369 F
MEGAMAN X	249 F
MORTAL KOMBAT 3	329 F
NBA JAMTE	299 F
NBA LIVE 96	349 F
NEED FOR SPEED	349 F
NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION	349 F
NHL 96	349 F
NORMALITY	329 F
OLYMPIC GAMES	299 F
OLYMPIC GOLD	329 F
OLYMPIC SOCCER	299 F
PGA TOUR GOLF 96	349 F
PHANTASMAGORIA	429 F
RAYMAN	329 F
REBEL ASSAULT 2	349 F
REVOLUTION X	199 F
RISE OF THE ROBOT 2	179 F
ROAD WARRIOR	299 F
SCREAMER	249 F
SHANNARA	349 F
SHELL SHOCK	369 F
SHOCK WAVE ASSAULT	369 F
SILENT HUNDER	349 F
SIMON LE SORCIER 2	199 F
SIM TOWER	269 F
SPACE HULK 2	349 F
SPEED HASTE	229 F
STAR TRECK	349 F
STEEL PANTHER	299 F
STONEKEEP	349 F
STORM	349 F
TEAM F1	299 F
TEAM FIGHTER COLLECTOR	369 F
TERRANOVA	369 F
TERMINATOR : THE FUTUR SHOCK	349 F
TFX EF 2000	329 F
THE DIG	339 F
THE SEVEN HOUR	299 F
THE TIE FIGHTER	299 F
THUNDER HAWK 2	299 F
TILT	249 F
TIME GATE LE SECRET DES TEMPLIERS	329 F
TOP GUN	349 F
TRACK ATTACK	299 F
URBAN RUNNER	399 F
VIRTUA KART	289 F
VIRTUAL POOL	299 F
VODOOLOUNGE	249 F
WARECRAFT 2	349 F
WEREWOLF VS COMMANCHE	369 F
WING COMMANDER 4	399 F
WING NUTS	249 F
WING OF GLORY	299 F
WIPE OUT	269 F
WITCHAVEN 2	299 F
WORMS	269 F
WRESTLEMANLA	349 F
X WING COLLECTOR	299 F

PROMO

7 TH GUEST	99 F
ALIEN CARNAGE	99 F
BIO FORGE	99 F
BLACK NIGHT F18	99 F
BUREAU 13	99 F
CANNON FODDER 2	99 F
COMPLETE ULTIMA 7	99 F
CONSPIRACY	99 F
CREATURE SHOCK	99 F
CYBER WAR	99 F
DESERT STRIKE + JUNGLE STRIKE	99 F
DUKE NUKEM 2	99 F
F15 STRIKE EAGLE 2	99 F
FIFA SOCCER	99 F
FIRST ENCOUNTER	99 F
GRAND PRIX	149 F
HELL	99 F
HI OCTANE	99 F
HOCUS POCUS	99 F
INCA 2	99 F
INDIANA JONES	99 F
INDY CAR RACING	99 F
IRON ASSAULT	99 F
JOHNNY BAZOOKATONE	199 F
KIDS ON SITE	79 F
KING QUEST 5	99 F
KIRANDIA 3	99 F
LABYRINTH	99 F
LANDS OF LORE	99 F
LITTLE BIG ADVENTURE	99 F
LOOM	99 F
LOST IN TIME	99 F
MAGIC CARPET + MANCHESTER UNILIMITED	99 F
NHL HOCKEY 95	99 F
NOCTROPOLIS	99 F
PGA TOUR WINDOW	99 F
PRIVATEER	99 F
QUARANTINE	99 F
RAPTOR	99 F
REBEL ASSAULT	149 F
SIM CITY	99 F
SLAM CITY	79 F
SPACE HULK	99 F
SPACE QUEST4	99 F
STAR CRUSADER	99 F
STAR TRECK 25TH	99 F
STRIKE COMMANDER	99 F
SUPER KART	99 F
SUPER STREET FIGHTER 2	99 F
SYNDICATE PLUS	99 F
SYSTEM SHOCK	99 F
THEME PARK	99 F
TRANSPORT TYCOON	99 F
TURICAN 2	99 F
UNDER A KILLING MOON	199 F
UNDER WORD 1 & 2	99 F
US NAVY FIGHTER	99 F
WING ARMADA	99 F
WING COMMANDER 3	99 F



VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél. : (16) 20 90 72 22 ... Fax : (16) 20 90 72 23

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 90 72 22 Fax : 20 90 72 23

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port* (jeux : 25F - consoles & accessoires : 60F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
....
Code Postal : .... Ville : ....
Age : ....Téléphone : ....Signature (signature des parents pour les mineurs) :

GEN 4 07/96

Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre remboursement + 35 Frs ❑ Carte bleue N°..
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC Date de validité : .... / ....
Toutes les commandes sont livrées par Colissimo.



ATTENTION !!! A l'instant où vous lisez cette publicité, nos prix ont sûrement baissé.
Alors faites des affaires ! Appelez-nous !
Demandez notre catalogue sur disquette PC. il est gratuit !!!



CULTUREL

MC131	CINEMANIA 96 (NF)	269.00	MAC
MC124	ENCYCLOPEDIE DE LA MUSIQUE (VF)	479.00	MAC
MC152	GAUGUIN-TCHAIK-BAUDELAIRE (VF)	325.00	MAC
MC119	L'HISTOIRE DE LA LITTERATURE (VF)	359.00	MAC
MC88	LA CONQUETE DE L'HISTOIRE (1945-1995) (VF)	359.00	MAC
MC264	NAPOLEON (VF)	359.00	MAC
MC303	ENCYCLOPEDIE DES SCIENCES	489.00	MAC
MC130	DICTIONNAIRE HACHETTE MULTIMEDIA (VF)	690.00	MAC
MC440	LA BIBLE DE JERUSALEM (VF)	819.00	PC/MAC
MC74	CEZANNE (VF)	149.00	PC/MAC
MC78	CHATEAUX DE LA LOIRE (VF)	399.00	PC/MAC
MC160	GUIDE MULTIMEDIA DES CHIENS (VF)	199.00	PC/MAC
MC192	L'ART DU XXEME SIECLE	325..00	PC/MAC
MC211	LE LOUVRE (VF)	399.00	PC/MAC
MC163	LE MUSEE D'ORSAY (VF)	399.00	PC/MAC
MC10	LES FABLES DE LA FONTAINE (VF)	229.00	PC/MAC
MC232	LES STARS DU LOUVRE (VF)	279.00	PC/MAC
MC173	VELAZQUEZ	315.00	PC/MAC
MC202	LE CINEMA FRANCAIS DE 1929 A NOS JOURS (VF)	369.00	PC/MAC
MC140	FICHES CUISINE ELLE (VF)	299.00	PC/MAC
MC01	10 ANS DE FORMULE 1 : AYRTON SENNA (VF)	249.00	PC
MC132	CINEMANIA 96 (NF)	269.00	PC
MC123	ENCYCLOPEDIE DE LA MUSIQUE (VF)	479.00	PC
MC158	GUIDE MULTIMEDIA DES CHATS (VF)	189.00	PC
MC95	L'HISTOIRE DE LA LITTERATURE (VF)	359.00	PC
MC86	LA CONQUETE DE L'HISTOIRE (1945-1995)	359.00	PC
MC34	LE MONDE DES AVIONS	275.00	PC
MC98	LES ANIMAUX DANGEREUX	269.00	PC
MC269	LES INSTRUMENTS DE MUSIQUE	269.00	PC
MC188	LES TRESORS DE LA RUSSIE (VF)	229.00	PC
MC115	MTV UNPLUGGED (NF)	299.00	PC
MC438	LES GRANDS OPERAS	365.00	PC
MC260	ENCYCLOPEDIE DES SCIENCES	489.00	PC
MC06	ENCYCLOPEDIE ENCARTA 96	689.00	PC
MC128	ENCYCLOPEDIE GROLIER 96 (NF)	319.00	PC

LES PETITS PRIX PC

MC183	Journeyman Project Turbo	Aventure	79F
MC197	Lands of Lore	Aventure	99F
MC240	Lost in time	Aventure	99F
MC370	Word War 5	Aventure	99F
MC372	Xmas Lemmings	Strategie	99F
MC54	Battle Bugs	Strategie	99F
MC66	Buzz Aldrin's	Strategie	99F
MC68	Caesar1	Stategie	99F
MC308	Sim City White Label	Strategie	99F
MC113	Discworld	Aventure	99F
MC15	Aces Over Europe	Simulation	99F
MC269	Novastorm	Action	99F
MC458	3D Virtual Reality Games	Action	89F
MC459	Ultimate Doom	Action	89F
MC460	Doom Expert Mix Mode	Action	89F
MC181	Hand of fate	Aventure	99F
MC166	Hot Lines	Reflexion	99F
MC172	Inca1	Aventure	99F
MC189	King's Quest 6	Aventure	99F
MC241	Louis Amstrong	Musique	90F
MC246	Massive Midi Collection	Son	89F
MC58	Billy Holiday	Musique	90F
MC99	Count Basie	Musique	90F
MC456	Clipper Collection	Image	89F
MC08	3D Animania	Image	89F
MC134	Fabulous Photos	Image	89F
MC169	Images Library1	Image	89F
MC170	Images Library2	Image	89F
MC171	Images Library3	Image	89F
MC454	Screen Saver Fun	Application	89F
MC453	Application Programs for LINUX	Application	89F
MC455	Complete Linux	Application	89F
MC168	Icon Library	Compil Icon	89F
MC312	Space Imagery	Image	89F
MC360	Visual Basic Developper's Kit	Prog	89F
MC09	3D ROM	Culture	99F
MC83	Clavissimo	Formation	99F
MC339	Type Fest	Education	99F
MC61	Bob Dylan	Musique	99F
MC415	Fury 3	Action	99F
MC154	Gobliins 1+2	Compil Jeux	99F
MC181	Ishar 3	Jeu de Role	99F
MC509	Le code de la route	Vie pratique	99F
MC268	Noctropolis	Aventure	99F
MC313	Space Quest IV	Aventure	99F
MC96	The complete Ultima 7	Jeu de Role	99F
MC510	Pyrotechnica	Arcade	99F
MC281	Pinocchio	Eveil	105F
MC16	Action CD	Compil Jeux	109F
MC324	SuperSki Pro	Sport	109F
MC359	Wing Commander	Simulation	109F
MC11	7 Th Guest	Aventure	109F
MC62	Bureau 13	Aventure	109F
MC70	Cannon Fodder 2	Action	109F
MC97	Conspiracy	Aventure	109F
MC376	Gobliins 3	Aventure	109F
MC174	Indy Car Racing	Simulation	109F
MC322	Strike Commander	Simulation	109F
MC377	Syndicate Plus	Arcade	109F
MC326	System Shock	Simulation	109F



Du lundi au Vendredi
9h00 à 18h00
Samedi
10h00 à 15h00

LES TOPS JEUX

MC520	ACTION SOCCER EURO 96	185.00	PC
MC340	3D ULTRA PINBALL (NF)	325.00	PC
MC518	ALBION	359.00	PC
MC60	ALIEN ODYSSEY (NF)	309.00	PC
MC44	APACHE LONGBOW (VF)	389.00	PC
MC400	ASSAULT RIGS (NF)	299.00	PC
MC381	BURIED IN TIME (VF)	299.00	PC
MC69	CAESAR II	329.00	PC
MC432	CHRONICLES OF THE SWORD	339.00	PC
MC433	CIVILIZATION 2	369.00	PC
MC91	COLLECTION AVENTURE (VF)	249.00	PC
MC444	COMIX ZONE	245.00	PC
MC380	CONGO	345.00	PC
MC434	CONQUEST OF THE NEW WORLD	399.00	PC
MC386	DAEDALUS ENCOUNTER (NF)	345.00	PC
MC109	DARKER (NF)	270.00	PC
MC111	DESTRUCTION DERBY (NF)	309.00	PC
MC116	DUKE NUKEM 3D (NF)	299.00	PC
MC43	EARTH WORM JIM 1 + 2	309.00	PC
MC435	ECCO THE DOLPHIN	239.00	PC
MC446	FANTASY GENERAL (VF)	359.00	PC
MC136	FATAL RACING (VF)	289.00	PC
MC101	FIFA SOCCER 96 (NF)	365.00	PC
MC143	FOOTBALL PRO 96	299.00	PC
MC436	HERETIC	279.00	PC
MC71	HEXEN (NF)	339.00	PC
MC521	HIND (VF)	359.00	PC
MC519	INDIANA JONES AND...ADVENTURE	315.00	PC
MC175	INDY CAR RACING 2 (NF)	249.00	PC
MC217	LEMMINGS 3D (NF)	339.00	PC
MC02	NBA LIVE 96	369.00	PC
MC517	QUAKE	TEL	
MC290	RAYMAN (VF)	299.00	PC
MC292	REBEL ASSAULT 2	385.00	PC
MC389	SCREAMER (VF)	239.00	PC
MC448	SILENT HUNTER (VF)	359.00	PC
MC42	SHELLSHOCK (NF)	279.00	PC
MC522	SPEED RAGE	269.00	PC
MC441	STORM	365.00	PC
MC328	TEKWAR (VF)	219.00	PC
MC329	TERMINAL VELOCITY (NF)	259.00	PC
MC449	TERMINATOR THE FUTURE SHOCK	335.00	PC
MC515	TERRANOVA (VF)	329.00	PC
MC333	THE DIG (NF)	395.00	PC
MC506	THE DIG (VO)	339.00	PC
MC286	THE LAST DYNASTY (VF)	419.00	PC
MC390	THE NEED FOR SPEED (NF)	349.00	PC
MC243	URBAN RUNNER : LOST IN TOWN (VF)	399.00	PC
MC349	VIRTUAL KARTS	269.00	PC
MC516	WARCRAFT 2 (VF)	379.00	PC
MC363	WING COMMANDER 4 (NF)	409.00	PC
MC364	WIPE OUT (NF)	309.00	PC
MC368	WOODRUFF (VF)	239.00	PC
MC354	WORMS (NF)	289.00	PC

VF : Version Française NF : Notice en Français

INTERNET PC

MC371	World Wide Web Source Kit	89F
MC450	Internet E-mail Workshop	89F
MC451	Internet toolkit	89F
MC452	Web publisher's HTML Clipart	89F
MC461	French Assistant PC 3.5 F	339F
MC462	Internet Suite 2 VF Win/Win95	489F

Vous cherchez un CD-I, un CD-ROM !
N'hésitez pas ! Appelez-nous !
Nous sommes à votre entière disposition.
Tél : 61.91.39.40
Fax: 61.91.64.80

EDUCATIFS

MC79	COKTEL KIT 4/7 ANS (VF)	199.00	PC
MC121	COKTEL KIT 8/12 ANS (VF)	199.00	PC
MC94	COMMENT CA MARCHE ? (VF)	449.00	PC
MC52	DR. BRAIN A PERDU LA TETE (VF)	265.00	PC
MC410	ENVI ANGLAIS AVEC THEODULE 3e (VF)	359.00	PC
MC409	ENVI ANGLAIS AVEC THEODULE 4e (VF)	359.00	PC
MC408	ENVI ANGLAIS AVEC THEODULE 5e (VF)	359.00	PC
MC406	ENVI ANGLAIS AVEC THEODULE 6e (VF)	359.00	PC
MC397	FRANCAIS ET MATHS AVEC JONATHAN CE2 (VF)	359.00	PC
MC398	FRANCAIS ET MATHS AVEC JONATHAN CM1 (VF)	359.00	PC
MC399	FRANCAIS ET MATHS AVEC JONATHAN CM2 (VF)	359.00	PC
MC394	FRANCAIS ET MATHS AVEC OSCAR CE1 (VF)	359.00	PC
MC395	FRANCAIS ET MATHS AVEC OSCAR CP (VF)	359.00	PC
MC396	FRANCAIS ET MATHS AVEC OSCAR MATER (VF)	359.00	PC
MC404	FRANCAIS ET MATHS AVEC THEODULE 3e (VF)	359.00	PC
MC403	FRANCAIS ET MATHS AVEC THEODULE 4e (VF)	359.00	PC
MC402	FRANCAIS ET MATHS AVEC THEODULE 5e (VF)	359.00	PC
MC401	FRANCAIS ET MATHS AVEC THEODULE 6e (VF)	359.00	PC
MC392	L'AVENTURIER DU CORPS HUMAIN (VF)	229.00	PC
MC274	LE BUS MAGIQUE EXPLORE LE CORPS HUMAIN (VF)	269.00	PC
MC41	LE BUS MAGIQUE EXPLORE LE SYSTEME SOLAIRE(VF)	269.00	PC
MC262	LE MONDE SOUS-MARIN	449.00	PC
MC209	ADIBOU : JE CALCULE 4/5 ANS (VF)	215.00	MAC/PC
MC233	ADIBOU : JE CALCULE 6/7 ANS (VF)	215.00	MAC/PC
MC28	ADIBOU : JE LIS 4/5 ANS (VF)	215.00	MAC/PC
MC29	ADIBOU : JE LIS 6/7 ANS (VF)	215.00	MAC/PC
MC353	AZTEQUE, VIKING ou EGYPTIEN	349.00	MAC/PC
MC214	LE PRINCE MANDARINE (VF)	259.00	MAC/PC
MC215	LE SECRET DU CHATEAU (VF)	259.00	MAC/PC
MC256	MIC MAC A CHAMPIGNAC (VF)	259.00	MAC/PC
MC173	UNCLE ARCHIBALD (VF)	259.00	MAC/PC
MC56	THEO, LEO & MANDA	301.00	MAC/PC
MC11	LA PIERRE DE WAKAN	259.00	MAC/PC



Klik & Play + GAME PACK
vous permet de réaliser des jeux d'arcade, de plate-forme des Shoot'em up, des jeux d'aventure et même des programmes éducatifs. Que vous soyez néophyte, amateur, ou professionnel. Créez tous les jeux dont vous avez toujours rêvé en toute facilité, en utilisant les multiples éléments offerts (décors, personnages animés, sons...) en important des images, des sons ou en les réalisant vous-même de toutes piéces

REF : MC463
Prix : 395F.





VISTAPRO

Avec Vistapro, Recréez la topographie de la terre grâce à des données télémetriques réelles.
Reconstituez des massifs montagneux en contrôlant l'ajout de nuages, d'étoiles, d'arbres, de rivières et de lacs. Paramètrages de focale, d'éclairage, de texture et de nuances.
Génèrez des images de paysages naturels ou virtuels avec des options de stéréoscopie par utilisations de 3 modes fractals.
Créez vos propres mondes en toute simplicité.
Le résultat est surprenant.
Version DOS CD VF Ref : MC464 Prix : 390F
Version DOS 3,5" VF Réf : MC465 Prix : 320F



Rejoignez nos plus grands clients : MATRA, ALCATEL, CNES, ESA, AIRBUS, AEROSPATIALE, ATR, LABORATOIRE FABRE, SANOFI...

Référence	Prix
Frais de Port	32.00 60 F = CEE, DOM-TOM
Total TTC	

Nom :.. Prénom :..

Adresse :...

....

Code Postal :............................ Ville :..

Téléphone : ....

[ ] Je désire reçevoir seulement le Catalogue gratuit.

[ ] Paiement par chèque [ ] Paiement par CB Numéro : .... / .... / .... / ....

Signature Obligatoire : Date Expiration : .... / ....

A l'ordre de :
MédiaClick! Chemin des Genêts 31470 FONTENILLES Tél : 61.91.39.40 Fax : 61.91.64.80

GEN4 07/08/96

Tous ces prix s'entendent dans la limite des stocks disponibles. Les prix indiqués sont à titre indicatif à la date de parution et peuvent changer à tout moment. Toute réclamation devra nous être adressée dans les 8 jours suivant la livraison. Livraison sous 10 jours maximum.

PC 2000

51 Avenue de PARIS 94800 VILLEJUIF
Tél:46-78-58-58 Fax:49-58-87-88

Du Lundi au Samedi de 10H30 à 12H30 et 13H30 à 19H30

Face au Métro: Villejuif Léo LAGRANGE Parking GRATUIT

EST
Périphérique — Direction Villejuif — PC 2000 N°51
PARIS — Porte Italie — Av FONTAINEBLEAU — Tunnel — Av de PARIS
Périphérique Ouest — N.7 — Face au Super Marché Casino

à 1 Minute de Paris

Chrono 24h VPC France entière Garantie 5 ans

CONFIGURATION MULTIMEDIA

P-200 PROMO

Joystick + 250 Mo Jeux* en cadeau



+ WORKS POUR WINDOWS 95
AUX 50 PREMIERS ACHETEURS

Ecran SVGA 14" MPRII CE 1024*768 Plein Ecran NE
Carte Mère Pentium Chips INTEL TRITON Evolutive Pentium 200
Write Back Cache On, Contrôleur Fast IDE intégré 4HDD, FDD, 2S, 1//, 3 PCI, 4 ISA

16 Mo RAM (+ 400 Fr) *ou 8 Mo Ram (+0Fr)*
Disque Dur 1,7 Giga E-IDE PIO 4 (+ 100 Fr)
Disque Dur 1,3Giga E-IDE PIO 4 (+ 0 Fr)
Carte SVGA 1Mo ext 2Mo Cirrus Logic (CD MPEG)
Accélératrice Dos & Windows 16 ,7 Millions couleurs (CD-VIDEO et CD FILM !!!)
Lecteur 3" 1/2 Sony + Clavier 105 Touches + Souris + Tapis
Boitier Moyen Tour CE (3 x 5 ¼ et 2 x 3 ½)

Votre PC COMPLET Intel Pentium 75 Mhz 4 999 Fr TTC

8 Mo / 1,3Giga	P75	P100	P120	P133	P150	P166	P200 Pro
Non Multimédia	4 999 F	5 199 F	5 399 F	5 899 F	6 699 F	7 599 F	14499 Fr

Kit Multimèdia: + 600 Fr = CD Rom 4X + Carte Son 16bits + HP Stéréo + Joystick + 250 Mo Jeux*

Kit Multimèdia + 800 Fr = CD Rom 6X + Carte Son 16bits + HP Stéréo 3D 100 watt + 250 Mo Jeux*

Votre PC en 1h + 200 Fr — P C sans Ecran : - 1000 Francs — Tous nos Prix sont TTC

OPTIONS SUR NOS CONFIGURATIONS

8 Mo en 16 Mo	400 Fr	14" en 15" SIEMENS	850 Fr	Carte Mère ASUSTEK	700 Fr	Manette de JEUX	100 Fr
256Ko Pipeline à 7ns	290 Fr	14" en 15" SONY SF2	1850 Fr	Windows 95 CD Complet	650 Fr	Big tour à 2 ventilos	400 Fr
8Mo en 16 Mo EDO	700 Fr	14"en 17" Multimédia	2400 Fr	Matrox 2Mo Millinium	1550 Fr	Carte Son AW32	1300 Fr
8 Mo en 8 Mo EDO +	200 Fr	Vidéo 1Mo en 2Mo	350 Fr	HP 100Watts Stéréo &3D	200 Fr	CD-ROM 4x en 8x	600 Fr

Transformez votre 486 en Pentium 75 pour 1299 Fr

Modem US-Robotic
INTERNET Gratuit !!!
14 400 Bps Externe. = **849 Fr**
33 600 Bps Ext. = **1199 Fr**
Fax+ Minitel +Répondeur Vocal+Micro

Graveur CD-ROM YAMAHA
4 590 Fr
CDR 102 Interne = 4 590 Fr
CDE 102 Externe = 5 290 Fr
Logiciel GEAR 4.0 VF = 590Fr
C-Ctrl SCSI NCR PCI = 590 Fr

4 Mo 249 Fr | **8Mo 449 Fr**

Carte Mère Pentium
649 Fr Intel Triton (Chips) Evolutive P200 Cache WB on C-Ctrl E-IDE 4 HD/2DD



E-IDE PIO 4
IBM à 8 MS
1,7 Giga 1299 Fr

Kit Multimédia 599 Fr Carte Son 16 bits CD-Rom 4x + HP

120 Mz 999 Fr CPU Intel Pentium

Matrox Millium 2 Mo 1699 Fr
Cirrus Logic 1Mo 249 Fr

Conditions de vente :
* Jeux Shareware sur votre disque dur.
Vérification du paiement pour toutes commandes

Livraison 24H Express + 350 Fr.

Garantie 1 AN pour les pièces et 5 ANS pour la M-O.
1 ventilateur doit être mis sur le CPU + 50 Fr.
Dans la limite du stock disponible, prix révisable sans préavis.





KOBBY **PROMO D'ÉTÉ** INFONIE





Apple COMPAQ IBM HEWLETT PACKARD TOSHIBA Twinhead



CHAQUE JOUR UN PARTENAIRE DE PLUS : *FRANCE TÉLÉCOM, GEC ALSTHOM, TECHNITRON, EUROFARAD, RATP, SNCF, SAP, BANQUE DE FRANCE, EDF, UNIVERSITÉ PARIS III/VIII, MAIRIE DE PARIS, CNRS (PARIS, MARSEILLE), ÉCOLE DES MINES DE PARIS, RTL, LYCÉES, ...*

CONFIGURATIONS PC





planete .net

PENTIUM 75 Mhz
3 399F.H.T
(4 100 F.TTC)

PENTIUM 166 Mhz
5 456 F.H.T
(6 580 F.TTC)

Microprocesseur INTEL, Chip Intel Pciset, Plug&Play, 256 Ko cache Pipelined Burst, Flash Bios, 8 Mo RAM, disque dur 850 Mo, lecteur 3"1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 1 Mo ext 2MoCIRRUS PCI, souris 3 boutons compatible Microsoft, 2 ports séries (16550), 1 port //(EPP&EPC), boitier moyenne tour 250 W.

486 DX4 100
2 670 F.H.T
(3 220 F.TTC)

5X86 - 100
2 918 F.H.T
(3 520 F.TTC)

KIT MULTIMEDIA
Carte son 16Bits,lecteur CD 4X, enceintes 40W
750 FTTC
Carte son SB16Bits,lecteur CD 6X, enceintes 40W
1170 FTTC

Microprocesseur AMD/ CYRIX / TS, 256 Ko cache, 4 Mo RAM, disque dur IDE 850 Mo, lecteur 3"1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 1 Mo ext 2Mo CIRRUS PCI, souris 3 boutons, 2 ports séries (16550), 1 port // (EPP&ECP), boitier mini tour 200 W.

OPTIONS DE SUBSTITUTION

DD 1Go	+ 100 FTTC
DD 1,6Go	+ 340 FTTC
DD 2Go	+ 750 FTTC
P100 au lieu de P75	+ 200 FTTC
P120 au lieu de P75	+ 560 FTTC
P133 au lieu de P75	+ 1 020 FTTC
P150 au lieu de P75	+ 1 780 FTTC

OPTIONS

4 MO RAM(1/32)	240 FTTC
8 MO RAM(2/32)	480 FTTC
MS-DOS 6.2	250 FTTC
Windows 3.11	350 FTTC
Windows 95	580 FTTC
Ecran 14" Non entrelacé	+1 420 FTTC
Ecran 15"	+ 1 990 FTTC
Ecran 17"	+ 3 470 FTTC

PORTABLES

UNIKA	
U 5200 P100/8/540/CD STN	17 890 F ttc
U 5200 P133/8/540/CD TFT	22 590 F ttc
COMPAQ	
Contura 430C DX4-100 8/720 STN	13 740 F ttc
Contura 430Cx DX4-100 8/720 TFT	17 940 F ttc
LTE 5000P75/ 8/510 TFT	22 920 F ttc
TWINHEAD	
SlimNote 8 P75 8/520 STN Multimédia	12 300 F ttc
SlimNote 8 P100 16/810 TFT Multimédia	19 100 F ttc
SlimNote8 P120 16/1,2G TFT Multim	23 500 F ttc
TOSHIBA	
SatelliteT2110 DX4-75 4/350 Mono	8 690 F ttc
SatelliteT2130CS DX4-75 8/520 STN	12 580 F ttc
SatellitePro 400CDT P75 8/810 TFT	27 270 F ttc

PROMO

MODEM/FAX US Robotics
Boitier Sporsters Vi 28.800
1 090 F.TTC

GRAVEUR CD YAMAHA 2x/4x
4 290F.TTC

LECTEUR CD-ROM MITSUMI 6X FX 600
450F.TTC

SUPER FUN3

JOOL 133S
10199 F.H.T
(12 300 F.TTC)

Microprocesseur INTEL P133, carte mere ASUS P55 TP4 N, Chip Intel Pciset, Plug&Play, 256Ko Cache Pipelined Burst, Flash Bios, 16 Mo RAM EDO, disque dur 1,7Go E IDE PIO4, lecteur 3"1/2 1.44 Mo, clavier 105 touches, carte graphique 2 Mo ext 8Mo MATROX MILLENIUM, souris Microsoft, 2 ports séries (16550), 1 port // (EPP/ECP), carte son Sound BLaster 32 PnP, lecteur CD-ROM 6X TEAC, enceintes 160W, casque, écran 15" SONY 15SFII, boitier moyenne tour 230 W, (Dos+Windows)ou Windows 95.

MATÉRIELS



Un kit de connection Internet et 1 mois d'abonnement vous seront offerts pour l'achat d'une configuration PC ou d'un modem/fax..........



DISQUES DURS	
850 Mo QT	1 080 F ttc
1 Go/1,2 Go CONNER/QT	1 150/1250 F ttc
1,7 Go/2 Go IBM/SEAGATE	1 330/1 750 F ttc
2 Go SCSI-2 CONNER/IBM	3 190 F ttc
LECTEURS DISQUETTES	
3'1/2 1,44 Mo	165 F ttc
MODEM (AGREE)	
US Robotics 28 800 VI externe	1120 F ttc
LCE 28 800 interne	1300 F ttc
CARTES MERES	
486PCI/VLB + IDE	560 F ttc
PENTIUM 75/200 PnP 256KoCache	780 F ttc
PENTIUM 75/166ASUS P55TP4N	990 F ttc
PENTIUM PRO+CPU 200	11 490 F ttc
PROCESSEURS	
CPU 486 DX4-100/120/133	290 /350/420F ttc
CPU 5X86 100	450F ttc
CPU PENTIUM 75/100	660/ 910 F ttc
CPU PENTIUM 120/133	1 190/1 650 F ttc
CPU PENTIUM 150/166	2350/ 3150 F ttc

MULTIMÉDIA	
Sound Blaster 16 Value IDE	570 F ttc
Shuttle Sound 16 bits3D	290 F ttc
Maxi Sound 32 WAVE FX	760 F ttc
GRAVIS ULTRA Sound PnP	1 040 F ttc
Sound Blaster AWE32 PnP	1 470 F ttc
Sound Blaster 32 PnP	890 F ttc
Lecteur CD ROM 4X Mitsumi	320 F ttc
Lecteur CD ROM 6X Mitsumi/TEAC	450/550 F ttc
Lecteur CD ROM 8X Mitsumi	790 F ttc
Lecteur CD ROM TOSHIBA 6X SCSI 3701B	1 290 F ttc
Lect CD ROM TOSHIBA 8X	890 F ttc
Lect CD ROM PIONEER 4,4X SCSI	990 F ttc
MAXI TV VIDEO	1 450 F ttc
Midi Blaster	1 250 F ttc
MAXI RADIO FM	280 F ttc
Haut parleur 40W	150 F ttc
Haut parleur 160W+Casque	230 F ttc
MiroVideo20TDLIVEPCI	2 040 F ttc
MiroVideoDC1.Plus	2 150 F ttc
MiroVideoDC20	4 950 F ttc
Maxi Sound CD 4X HOME	1 150 F ttc
Maxi Sound CD32 6X+3 jeux	1 650 F ttc
Graveur CD PHILIPS CDD2000	4 950 F ttc

CARTES GRAPHIQUES	
Matrox Millenium PCI 2Moext 8Mo	1 490 F ttc
Matrox Millénium PCI 4Mo ext 8Mo	2 450 F ttc
Diamond S3 PCI 2Mo EDO/STB	890/790 F ttc
Trident 1Mo ext 2Mo PCI+MPEG	450 F ttc
S3 Trio 64 PCI 1MoEXT 2Mo	360 F ttc
CIRRUSPCI1MoEXT 2Mo	310 F ttc
MEMOIRES	
1Mox 9(3 chips)	190 F ttc
4Mo(1x32)	240 F ttc
8Mo(2x32)	480 F ttc
16Mo(4x32)	960 F ttc
ECRANS	
14" couleur SVGA pitch 0,28	1 420 F ttc
15" couleur SVGA 1280X1024	2 030 F ttc
17" couleur SVGA	3 550 F ttc
IMPRIMANTES	
HP 600	1 390 F ttc
CANON BJ30	890 F ttc
CANON BJC4100	1 990 F ttc
EPSON STYLUSCOLOR II	2 490 F ttc
HP Laser 5L	3 320 F ttc
CANON Laser LBP460	1 780 F ttc

SOLUTIONS CLES en MAINS

AGENCES IMMOBILIERES	9 990 Fht
PC Pentium 100+IMP+STREAMER+LOGICIELS	12 050F ttc
Cabinet MEDICAL	14 770 Fht
PC Pentium 100+IMP+STREAMER+LOGICIELS	17 740F ttc

SERVICES UP

CRÉDIT à partir de 219 F par mois pour l'achat d'un micro**
CRÉDIT-Payer dans 3 mois***
HOT LINE : 46.71.73.00 VPC : Contactez-nous pour les frais de port.

UP S.A. (1) 46.71.17.00 Fax : (1) 46. 71. 76. 40 75, avenue Georges Gosnat, 94 200 Ivry . M° Mairie d'Ivry/RER C Ivry sur seine

Contactez-nous pour connaître le dernier tarif. *Horaires d'ouverture : de 10h à 12h30 et de 14h à 19h30 du lundi au samedi. Vente par correspondance : expédition France métropolitaine.*
*Nous consulter pour les Dom-Tom et l'Étranger *Matériel garanti 1 an pièces et main d'œuvre+ 4 ans main d'œuvre, retour atelier. Possibilité de maintenance sur site et de télé-maintenance – Tous nos prix sont garantis dans la limite du stock disponible – Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires – ** Crédit d'une durée de 36 mois, pour un achat d'un montant de 5600 F. TTC, sous réserve d'acceptation du dossier par la société de crédit. .... *** Sous réserve d'acceptation du dossier par la société de crédit.*

LE SPECIALISTE DE LA VPC DISCOUNT

VENTE UNIQUEMENT PAR CORRESPONDANCE

ARCANE *informatique*

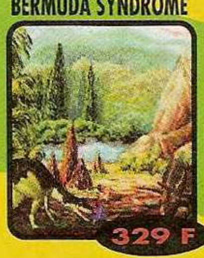
118/130 avenue Jean Jaures
75169 Paris Cedex 19
Tél : 42 00 55 44 - Fax 42 00 64 79

F1 GRAND PRIX 2



TEL

BERMUDA SYNDROME



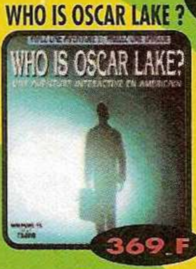
329 F

A.T.F



355 F

WHO IS OSCAR LAKE ?



369 F

DUNGEON KEEPER



355 F

JEUX CD ROM

PROMOS DU MOIS

BAD MOJO	299.00
BERMUDA SYNDROME	329.00
CHRONICLES OF THE SWORD	315.00
CYBERIA 2	339.00
DEUS EX MACHINA	299.00
FX FIGHTER	259.00
MAGIC CARPET 2	259.00
POLICE QUEST SWAT	319.00
ROAD WARIORS	199.00
RUPPER	295.00
SENSIBLE WORLD SOCCER	269.00
WORM REINFORCEMENTS DATA DISK	111.00

3D ULTRA PINBALL NF PC	275.00
3D PINBALL VCR PC	259.00
A H 64D LONGBOW PC	375.00
A4 NETWORK DE LUXE PC	285.00
ABSOLUTE ZERO	295.00
ACTUA SOCCER VF PC	279.00
ADVANCED TACTICLE FIGHTER VF PC	335.00
ALIEN ODYSSEY NF PC	275.00
ASSAULT RIGS NF PC	275.00
BAD MOJO	299.00
BERMUDA SYNDROME	329.00
BIG RED RACING	295.00
CARTON ROUGE League Edition PC	369.00
CHRONICLES OF THE SWORD PC	315.00
CIBERIA 2	339.00
CIVILIZATION 2	335.00
CIVIL WAR PC	325.00
COMMAND & CONQUER COVERT OPERATION	135.00
COMMAND AND CONQUER VF PC	325.00
CONGO	309.00
CONQUEROR AD 1086 VF PC	295.00
CONQUEST OF THE NEW WORLDVF PC	325.00
COUPE DU MONDE CARTON ROUGE	369.00
CRUSADE PC	315.00
CYBERMAGE NF PC	335.00
D ZONE 2 PC	165.00
DEAD LINE	359.00
DEALUS ENCOUNTER NF PC	325.00
DESCENT 2 PC	349.00
DESTRUCTION DERBY NF PC	295.00
DEUS EX MACHINA	299.00
DOOM II	355.00
DUKE NUKEM 3D VF PC	285.00
DUNGEON KEEPER PC	355.00
EARTH WORM JIM 1+2 PC	285.00
EURO 9 PC	319.00
EXTREME PINBALL VF PC	255.00
F1 GRAND PRIX 2 PC	TEL
FADE TO BLACK VF PC	245.00
FAST ATTACK PC	265.00
FATAL RACING VF PC	275.00
FIFA 96 NF PC	329.00
FIGHTER DUEL PC	279.00
FIRE FIGHT PC	275.00
FIRESTORM THUNDER HAWK	295.00
FLIGHT SIMULATOR 5.1 PC	369.00
FOOTBALL LIMITED PC	275.00
FORT BOYARD	269.00
FULL THROTTLE NF PC	275.00
FX FIGHTER NF PC	259.00
GABRIEL KNIGHT II VF PC	349.00
HEXEN death king data disk PC	TEL
INDY CAR 2 PC/M	235.00
ISHAR TRILOGY	275.00
KINGDOM OF MAGIC PC	329.00
L'AFFAIRE MORLOV PC	289.00
L'ENIGME DE MAITRE LU VF PC	295.00
L'ENTRAINEUR	299.00
LES GUIGNOLS DE LÆINFO VF	339.00
LES SCHTROUMPFS PC	259.00
LOST EDEN VF PC	239.00
MAGIC CARPET 2 VF PC	229.00
MAGIC CARPET PLUS PC	99.00
MANIC KART PC	165.00
METAL RAGE PC	369.00
MICROMACHINES 2 + BONUS TRACK	219.00
MILLENIA PC	315.00
MIRAGE PC	369.00
MYST VF PC	355.00
NBA JAM TE VF PC	299.00
NEED FOR SPEED PC	325.00
NHL HOCKEY 95 N PC	129.00
OFFENSIVE PC	285.00
PANZER GENERAL 2	349.00
PGA TOUR GOLF 96 PC	335.00
PGA TOUR GOLF DATA DISK PC	189.00
PHANTASMAGORIA VF PC	359.00
PINBALL ILLUSION PC	275.00
PINBALL MANIA NF PC	359.00
PINBALL WORLD PC	289.00
PLAYER MANAGER 2 PC	275.00
POLICE QUEST SWAT VF PC	319.00
PRISONNIER OF ICE PC	235.00
PRO PINBALL PC	275.00
RAY MAN PC	265.00
REBEL ASSAULT 2 PC	369.00
RIPPER LÆEVENTREUR	295.00
RISE OF THE ROBOTS 2 PC	319.00
ROAD WARRIORS PC	199.00
SCREAMER VF PC	235.00
SENSIBLE WORLD SOCCER PC	269.00
SETTLERS	335.00
SHANARA	295.00
SHIVERS VF PC	295.00
SHIRATTI COMMANDER pour F. S. 5.	295.00
SILENT STEEL	295.00
SILENT HUNTER	339.00
SILENT THUNDER PC	295.00
SPACE BUCKS PC	265.00
SPACE HULK WIN 95	299.00
SPACE QUEST 6 VF PC	329.00
SPYCRAFT PC	319.00
STEEL PANTHERS PC	319.00
STONE KEEP VF PC	319.00
STORM	325.00
TERMINATOR FUTURE SHOCK	315.00
TERRA NOVA PC	339.00
TEK WAR VF PC	245.00
TFX EUROFIGHTER 2000 NF PC	295.00
THE DIG PC	325.00
TILT PC	239.00
TIME COMMANDO PC	349.00
TOMCAT HALLEY PC	235.00
TOP GUN PC	309.00
URBAN RUNNER	395.00
US NAVY FIGHTER GOLD VF PC	369.00
VIRTUAL KARTS PC	275.00
VIRTUAL SNOOKER PC	379.00
WARCRAFT 2 PC	349.00
WING COMMANDER 4 PC	369.00
WING NUTS PC	279.00
WITCHAVEN 2 PC	249.00
WORLD RALLY FEVER	239.00
WORM REINFORCEMENTS DATA DISK	111.00
WORMS PC	235.00
WRESTLEMANIA PC	319.00
Z PC	275.00

JEUX PETITS PRIX 99 F

7 th GUEST - AIR BUCKS - BUZZ ALDRIN'S CONSPIRACY - FURY 3 - GABRIEL KNIGHT 1 HAND OH FATE - INDY CAR - KASPAROV/ CRANDSLAM - LABYRINTH OF TIME - LANDS OF LORE - PGA TOUR GOLF - POLICE QUEST 4 SIM CITY - SPACE HULK - SS SEA WOLF - STAR TREK 25 EME ANIVERSAIRE - STRIKE COMMANDER - WING COMMANDER 2.

CD ROM PC CHARME réservé aux adultes

MEGA PROMOS

UP & DOWN LOVE
SEX MOTEL
SEX CASTEL
LOVE PYRAMIDE
SEXY ZAPPING
STARBANGERS 1
STARBANGERS 2

2 Titres au choix ~~450 F~~ 299 F

MANGA PROMOS

PULSION MANGA 1 *(dessin)*
PULSION MANGA 2
NIPPON OBSSESSION 1 *(images)*
MAD PARADOX *(Jeu de role erotique)*
LA BLUE GIRL 1 *(animations)*
LA BLUE GIRL 2 *(animations)*
OGENKI CLINIC 1 *(animations)*
OGENKI CLINIC 2 *(animations)*

2 Titres au choix ~~430 F~~ 299 F

MANGA ANIMATION

LA BLUE GIRL 1	PC	199.00
LA BLUE GIRL 2	PC	199.00
MAD PARADOX	PC	229.00
OGENKI CLINIC 1	PC	199.00
OGENKI CLINIC 3	PC	199.00
NIPPON OBSESSION 2	NEW	279.00
NIPPON OBSESSION 3	NEW	TEL

MANGA DESSINS

PULSION MANGA 1	PC	175.00
PULSION MANGA 2	NEW	199.00
NIPPON OBSESSION 1	PC	189.00

PHOTO

A TASTE OF EROTICA	PC/M	65.00
ASIAN PALATE 2	PC/M	199.00
BLONDE BOMBSHELLS	PC/M	179.00
BRABUSTERS	PC	99.00
GIRLS ON GIRLS	PC/M	219.00
GIRLS OF SPICE	PC/M	189.00
LADIES OF PASSION	PC/M	159.00
MEMORY STRIP 1 (jeu)	PC/M	135.00
SECRETS	PC/M	169.00
MANGAS TITS (live)	PC	249.00
PET SHOP GROSSE POITRINES NIPPONES	PC	249.00
SCANDAL BONDAGE ASIATIQUE	PC	249.00

INTERACTIFS

ASIE INTERDITE		329.00
BETTY PAGE BD VF	PC/M	295.00
CYBERXPERIENCE 4 CD		379.00
CYBERX (J B ROOT)		359.00
DEEP THROAT GIRL 4	PC/M	219.00
DIVA X ARIANA	PC/M	275.00
HARD SHOW GIRL	PC	219.00
HOT LEATHER	PC/M	245.00
IMMORAL COMBAT	PC/M	199.00
INTERACTIVE DRAGHIXA	PC/M	285.00
INTERACTIVE TABATHA	PC/M	319.00
LATEX	PC/M	329.00
LA VILLA	PC/M	275.00
LE JEU DE L'OIE	PC	225.00
LESBIAN LIPSTICK	PC/M	169.00
LOVE PYRAMID	PC	235.00
MADAME'S FAMILY	PC/M	249.00
MIND TEAZZER	PC/M	239.00
NIGHTWATCH 2	PC	245.00
PASSEPORT A BUDAPEST	PC	239.00
PENTHOUSE VIRT . P. S 2 ou 3	PC/M	429.00
PLEASURE -CD 1 ou 2 ou 3	PC/M	199.00
PORNO POKER	PC/M	349.00
SEX CASTEL	PC	235.00
SEX MOTEL	PC	175.00
SEXY ZAPPING	PC	185.00
SPACE SIRENS 2 VF	PC/M	275.00
STRIP POKER PRO	PC	245.00
STRIP TEASE INTERAACTIF N° 1 avec Dolly	PC	299.00
UP & DOWN LOVE	PC	239.00
VAMPIRE KISS	PC/M	299.00
VIDEOPHONE	PC/M	385.00
VIRGIN 3	PC/M	275.00
VITUAL TOP MODEL new	PC/M	299.00
VIRTUAL VALERIE 2	PC/M	249.00
VIRTUALLY YOURS 2	PC/M	245.00
ZARA WHITES Double Expérience	PC/M	285.00

VIDEO ET INTERACTIFS

A WOMAN TOUCH	PC	159.00
ANNABEL CHONG ANAL QUEEN	PC	149.00
L'ECOLE DE LAETITIA	PC	295.00
LE BEST OF DES STARS DE LAETITIA		295.00
INTIMITEE VIOLEE		295.00
CHERRY POOPERS 1	PC	139.00
CHERRY POPPERS 2	PC	139.00

DEPRAVED FANTAISIES	PC	169.00
FANTASIES INTERACTIVE	PC/M	199.00
PERVERTED BABYSITTERS	PC/M	199.00
RAQUEL RELEASED	PC	185.00
STARBANGERS 1 OU 2	PC	159.00
WOMAN TO WOMAN	PC/M	189.00
YOU ARE VIRTUALLY MINE	PC	175.00

SPECIAL GAY

DYNASTUD	PC/M	289.00
MEN IN UNIFORM	PC/M	289.00
THE GAY OUTDOORS	PC/M	289.00

1 CD GRATUIT POUR TOUTE CONNECTION SUR LE 3617 LUTINE 5,27 F TTC/mn

4 FAÇONS DE PASSER COMMANDE

Par téléphone
42 00 55 44

Par courrier
118/130 avenue Jean-Jaurès 75169 Paris cedex 19

Par fax
42 00 64 79

Par Minitel
3615 PLS*ARCANE
2,23 F TTC/mn
CONSULTEZ NOTRE CATALOGUE

Bon de commande à expédier ou à faxer avec le règlement à :
ARCANE INFORMATIQUE : 118/130 avenue Jean-Jaurès - 75169 Paris Cedex 19

Nom : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... Ville : ....
Tél : .... Pays : ....
Je règle comptant par ❑ chèque bancaire ❑ par mandat
❑ Carte bancaire n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration |_|_|_|_|
Je certifie être majeur(e) SIGNATURE

Références	Prix
Frais de port : 32 F* (*)DOM TOM, CEE : 55 F PORT	
Etranger : 80 F *Envoi sous 48H* TOTAL	

ou commande sur papier libre. Toute première commande doit-être effectuée par chèque.

3617 TELEDISK 3617 TELEDISK

LES MEILLEURS SHAREWARES PC ET MAC !

Adultes-Only • Anti-Virus • Bureautique • Communication • Compression • Educatifs • Fontes • GeoWorks • Graphisme • HyperCard
Jeux • Magazines • Mises à jour • Musique-Son • Programmation • Ray-Tracing • Réseau • Softs Français • Utilitaires



▲ Blood Prey



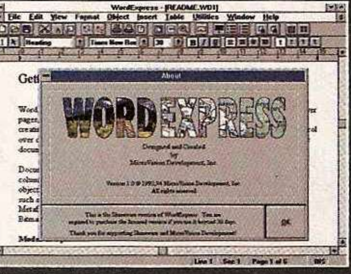
▲ Shadow Warrior



▲ Neopaint



▲ Alien



▲ Word Express



▲ Xenophage



▲ One Must Fall

NOUVEAU : SERVICE CD-ROM

également disponible sur Internet : http://cdrom.boutik.com



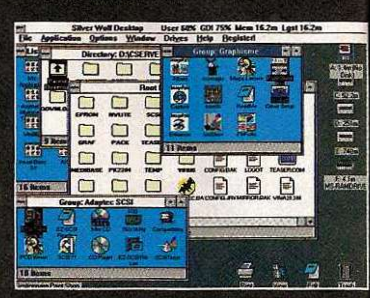
▲ Images



▲ Descent 2



▲ Strife



▲ Silver Wolf Desktop



▲ Extreme Pinball



▲ Paint Shop Pro



▲ Tyrian



▲ Terminal Velocity

1. **Connectez-vous sur le serveur 3617 code TELEDISK** (5,57 F/min)
2. **Choisissez le type de votre machine parmi les deux qui vous sont proposés (PC ou MAC)**
3. **Copiez sur votre disquette les fichiers que vous sélectionnez après avoir éventuellement lu leur descriptif en français**
4. **Laissez vos coordonnées pour recevoir gratuitement la ou les disquettes que vous avez fabriquées.**

* Pas d'autres frais que le coût de la communication.

RECEVEZ GRATUITEMENT* VOTRE SELECTION

3617 TELEDISK 3617 TELEDISK

Notre sélection du mois parmi les meilleurs CD-ROM pour PC & MAC de jeux, loisirs, musique, programmation, multimédia, graphisme et shareware :


irtual Reality Collection

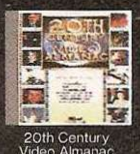
Windows 95 - 300 programs & more


DOOM Expert


WinCorse


Heretic


Rise of the Triad


20th Century Video Almanac


Massive MOD Collection


130 MIDI Tool Box


2300 MIDI File Collections


Massive MIDI Collection

Les Indispensables Vol. 5 (Maxi Sons)


C Developer's Toolkit


Visual Basic Developer's Kit


Mini Linux


C/C++ Resource for Source


Delphi 1996 Developer's Kit


My First Night


Windows 95 Gold Collection


Worldwide Softwares Vol. 2


Worldwide oftwares Vol. 3


Les Indispensables Volume 3


Les Indispensables Volume 4


Internet.E-Mail Workshop


3000 True Type Fonts

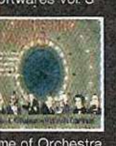

Animal Imagery


Textures & Backgrounds

Colorized Clipart Collection


WEB Publisher's HTML Clipart


Jurassic Park The Screen Saver


me of Orchestra World


Webster's Concise Encyclopedia


Art & Music Twentieth Century


The XXX Puzzles


Darker


The Scroll


Pyrotechnica


Ecstatica


Interactive World Factbook


American Concise Encyclopedia


Windows 95 ights & Sounds


WinNT - Shareware Collection


Oriental - Volume 1

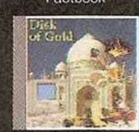

Oriental - Volume 2


Oriental - Volume 3


Ultimate DOOM Companion


DATABASE Developer's Kit


Internet au bout des doigts


Macintosh Disk of Gold


Extractors


ginner's Guide to sembly Program.


Windows 95 - More than 250 Games


Art History Encyclopedia 2


World's Greatest Shareware 2


Windows 95 Cursors, Icons


WinDesk 95

Cartoon Fantasy


Damsels in Distress

Windows 95 4000 Fonts


Guilty


lacintosh Gold Collection


Art & Music Impressionism


Movies for the Night


20,000 Leagues under the Sea

Mais aussi de nombreux autres titres pour adultes : Pussymania, Sakura 1 et 2, Lucious Lesbians, Peep Show, La Traviata, Happy Time, Beach Girls, Bodacious Beauties, Tennage Street Sluts, Babes in Heat, Brabusters, World's Best Breasts, Hot Movies, Vouoluptuous Vixens, My Asian Ladies 1, 2 et 3, Henpecking, Cartoon Fantasy, Simply Nasty, Cyber Whores, Hollywood Hardbodies, etc...

De nouveaux titres installés chaque semaine !

Vous pouvez aussi acheter ces CD-ROM sur Internet (http://cdrom.boutik.com)

1. **Connectez-vous sur le serveur 3617 code TELEDISK** (5,57 F/min)
2. **Choisissez la catégorie de CD-ROM que vous désirez parmi celles qui vous sont proposées**
3. **Sélectionnez les titres qui vous intéressent après avoir lu leur descriptif en français**
4. **Laissez vos coordonnées pour recevoir gratuitement* le ou les CD-ROM que vous avez commandés.**

* *Pas d'autres frais que le coût de la communication.*

ECEVEZ GRATUITEMENT* VOTRE SELECTION !



DES **PRIX** DISCOUNT + LIVRAISON **48 H** CHRONO + ENCAISSEMENT **UNIQUEMENT** A L'EXPEDITION = Plus DE **4500** CLIENTS SATISFAITS

SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER SUR

LES OFFRES EXCEPTIONNELLES : LES MEGAS COMPILS CYBERVISION



MIGHT&MAGIC Trilogie
Compil regroupant la trilogie des might and magic : Une saga impressionnantes par le nombre d'endroits a visiter et par le nombre de sorts disponibles :



AD&D LEGEND SERIES
Compil regroupant eye of the beholder 1,2 et 3, une des saga d'heroic fantasy (jeu de role) les plus aboutie du moment pour les fanatiques du genre: plus de 1000 heures de jeu. 6 personnages, 6 classes multiraces, graphismes en 3D; un vrai régal pour les puristes comme pour les débutants.



AD&D COLLECTOR
Compil regroupant toute la série SSI a savoir: pool of radiance, curse of the Azure Bonds, Secret of Silver Blades, Champions of Krynn, Dark Queen of Krynn, Death Knights of Krynn, Gateway to the Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier et Pools of Darkness:

ACHETEZ, REVENDEZ, ECHANGEZ VOS JEUX 30 à 80 % mois chers que les jeux Neufs.

CYBERVISION VOUS RACHETE TOUS VOS CD JEUX/CHARMES COMPTANT ou en BON D'ACHAT.



KNIGHT OF XENTAR
Ce superbe jeu de role est la référence en matiere de jeu de role érotique. Il surpasse tous ses concurrents tant au niveau des graphismes qu'au niveau de l'énigme riche et passionnante: Un Must !



MEGAPAK N°5
Compil regroupant: Terminal velocity, Flight Unlimited, Primal Rage, Pinball Fantasies deluxe, Jagged Alliance, Fx Fighter, Warlord 2, Great Naval Battles 4, Pool Champions et Entomorph.



LUCASART SERIES
Compil regroupant :
REBEL ASSAULT (Star Wars a domicile) DAY OF THE TENTACLE (Méga jeu d'aventure, STAR WARS, INDIANA JONES (jeu d'aventure génial) et SAM ET MAX HIT THE ROAD (Aventure hilarant)

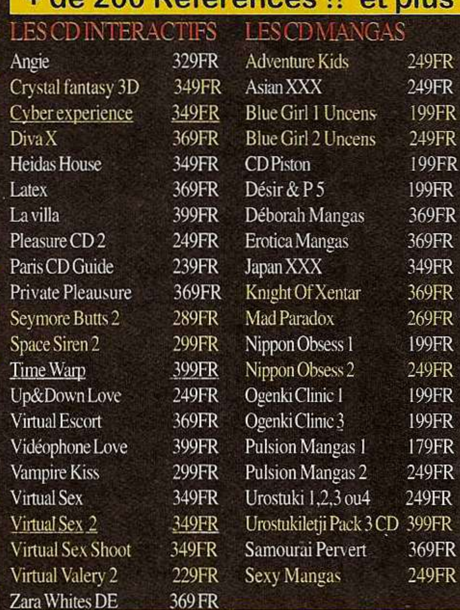
POUR COMMANDEZ PAR CORRESPONDANCE :
en CARTE BLEUE au 43 14 04 49
(12h -18 h) Du Lundi au Vendredi

3615 SXCD
3615 CDROM X*
* Le Service du ler Magazine X sur Cd Rom

POUR VENIR AU MAGASIN
37 rue de LAPPE Paris 11eme
METRO : BASTILLE
Sortie : Rue de la roquette
(Du Lundi au Samedi 10h-19h)

LES CD LES PLUS HOT AUX PRIX LES PLUS SOFT : LE PLUS GRAND CHOIX DE PARIS !!!







+ de 200 Références !! et plus de 3000 produits en Stock !!!

LES CD INTERACTIFS		LES CD MANGAS		LES CD PHOTOS	
Angie	329FR	Adventure Kids	249FR	Blondes Bombs	199FR
Crystal fantasy 3D	349FR	Asian XXX	249FR	Busty Babes	249FR
Cyber experience	349FR	Blue Girl 1 Uncens	199FR	Celebrity Nudes	229FR
Diva X	369FR	Blue Girl 2 Uncens	249FR	Désir et Perv N°1	199FR
Heidas House	349FR	CD Piston	199FR	Désir et Perv N°2	199FR
Latex	369FR	Désir & P 5	199FR	Désir et Perv N°4	199FR
La villa	399FR	Déborah Mangas	369FR	Désir et Perv N°7	199FR
Pleasure CD 2	249FR	Erotica Mangas	369FR	Elite Américan 1ou 2	199FR
Paris CD Guide	239FR	Japan XXX	349FR	Elite Europeen 1ou2	199FR
Private Pleausure	369FR	Knight Of Xentar	369FR	Filles Aldo Berg	299FR
Seymore Butts 2	289FR	Mad Paradox	269FR	Filles Mike Ancher	299FR
Space Siren 2	299FR	Nippon Obsess 1	199FR	Girls Of Vivid 1 ou 2	199FR
Time Warp	399FR	Nippon Obsess 2	249FR	Private Collection	249FR
Up&Down Love	249FR	Ogenki Clinic 1	199FR	Penthouse Phot 1	449FR
Virtual Escort	369FR	Ogenki Clinic 3	199FR	Penthouse Phot 2	449FR
Vidéophone Love	399FR	Pulsion Mangas 1	179FR	Penthouse Phot 3	449FR
Vampire Kiss	299FR	Pulsion Mangas 2	249FR	Private Photo d isk	249FR
Virtual Sex	349FR	Urostuki 1,2,3 ou4	249FR	Sea sex and Surf	199FR
Virtual Sex 2	349FR	Urostukiletji Pack 3 CD	399FR	Sexy Star 2000 photos	249FR
Virtual Sex Shoot	349FR	Samourai Pervert	369FR	Total Fantasy 1	199FR
Virtual Valery 2	229FR	Sexy Mangas	249FR	Total Fantasy 2	249FR
Zara Whites DE	369 FR			Voyeur 4500 photos	199FR

LES MEGA PACK	
Pack 3CD romsoft	199FR
Pack 6CD Romsoft	449FR
Dirty Débutantes 6CD	399FR
Oriental Star 3CD	299FR
Seymore 6 pack	449FR
Platinium 6CD	449FR
LES CDI	
Burgandy Blues	249FR
Blonde Justine	199FR
Dirty Western	199FR
Immortal Desires	199FR
LES K7 MANGAS X	
Odyssée du Plaisir	199FR
Fantasmes Charnel	199FR
Esclaves & Soumises	199FR
Possessions Diaboliques	199FR
Ogenki Clinic 1	199FR
Shin Angel 1,2,3ou4	199FR
Poupée du Vice	199FR
Mission Extreme	199FR

2 CD ROM ACHETES = 1 CD Gratuit (Wet Dreams) 3 CD ACHETES = 1 CD Gratuit + 1 K7 Tabatha Cash

SEXY CELEBRITY
Plus de 2000 photos plus de 1000 stars
329 F

Sexy MANGAS 1
Plus de 3000 Photos très hard
249 FRS !!!

TOTAL Fantasy 3
Une sélection de + de 4000 Photos
249 FRS

COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A : GS CORPORATION, 37 rue de LAPPE 75011 PARIS - NOS ENVOIS SONT SOUS PLIS DISCRETS

NOM .... PRENOM ....
ADRESSE ....
CODE POSTAL .... VILLE ....

FRAIS DE PORT : FRANCE Métropole - CEE SUISSE : 30F - DOM-TOM : 50F - Autres pays : 80F

Réglement par : Chèque ( ) à L'ordre de GS CORPORATION
Mandat ( ) Carte Bleu ( )

Date de Validité de la carte : _____/_____

GEN4 07/08/96

Je certifie etre majeur

Signature obligatoire

PRODUITS	PRIX
☐ Wet Dreams ou Tabatha 2 offert pour 2 CD charme achetés	
☐ Wet Dreams et Tabatha 2 offerts pour l'achat de 3 CD charme	
☒ FRAIS DE PORT	30 FRS

TOTAL

PROCHAIN NUMÉRO...

L'été s'est montré généreux avec ses surprises, ses hits et ses promesses non tenues. Au programme de septembre : Dungeon Keeper 2 et Z 2. Quoi ? Vous n'avez pas joué aux épisodes précédents ? Malheureux, depuis le temps qu'ils sont annoncés, ils sont certainement sortis !



DUNGEON KEEPER 2

L'équipe de Bullfrog récidive avec une suite détonante de leur jeu de rôle pas comme les autres. Cette fois-ci, le jeu offre des spécifications hallucinantes avec un affichage en 1024x768, 16 millions de couleurs, et la possibilité de jouer avec toute la planète en réseau ! De plus on murmure que vous pourrez vous frotter à des donjons gérés en temps réel par Peter Molineux himself !



Z 2

Bon, le titre n'est pas très heureux, mais après la lettre Z, les concepteurs se sont rendu compte qu'ils manquaient de caractères... La suite promet d'être encore plus folle, plus rapide, plus tout, ce qui semble dur à digérer vu qu'on ne s'est pas encore remis du premier ! Si tout va bien, cette nouvelle version devrait comporter un module spécial permettant de jouer en réseau avec les habitants de notre nouvelle colonie lunaire. Qui dit mieux ?

Palmarès des meilleures ventes du mois de mai *Electre Multimédia*

Rang	Nombre de mois	TITRE	ÉDITEUR(S)	Classement du mois précédent	Évolution	Meilleur classement
1	(1)	Duke Nukem 3D	Apogee Soft./Forgem	-	-	1
2	(5)	Warcraft II	Interplay	4	↗	2
3	(1)	Civilization II	Electronic Arts	-	-	3
4	(6)	Phantasmagoria	Coktel Sierra	5	↗	1
5	(4)	Myst	Brunderbund Software	8	↗	2
6	(3)	Wing Commander IV	Origin	2	↘	2
7	(2)	Gabriel Knight	Coktel Sierra	3	↘	3
8	(4)	Les Guignols de l'Info	Canal+ Multimédia	1	↘	1
9	(1)	Conquest of the New W.	Interplay	-	-	9
10	(6)	Rayman	Ubi Soft	7	↘	4
11	(5)	Flight Simulator 5.1	Microsoft	10	↘	6
12	(1)	Fifa 96	Electronic Arts	-	↗	10

Génération 4
5-7 rue Raspail
93108 Montreuil Cedex - France
Tél. : (16 1)49 88 63 63 - Fax : (16 1) 49 88 63 64
Minitel : 3615 GEN4

Rédaction
Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard.
Rédacteur en chef : Olivier Canou.
Chef de l'information : Didier Latil.
Sécretaire de rédaction : Julio Ballester.
Rédacteurs : Éric Ernaux, Frédéric Marié, Olivier Rogé.
Ont participé à ce numéro : Luc Santiago Rodriguez, Cédric Gasperini, Sébastien Tasserie, Bruno Gasnier, Arnaud Gadal.
Directrice artistique : Carole Toulotte.
Maquette : Fréderic « Twin Ducat' » Cauchy.

Abonnements
11 numéros. France : 290 F, DOM-TOM et étranger : 370 F.
Service Abonnement :
36 rue de Picpus - 75012 - Paris France.
Tél. : (16 1) 43 42 00 60.

Diffusion - Ventes
Olivier Le Potvin - (16 1) 49 88 63 75,
(reservé aux dépositaires de presse).

Fabrication
Rédacteur en chef technique : Jacques Gouffé.
Chef de fabrication : Isabelle Dubuc,
assistée de Sylvie Lafoucarde.
Responsable PAO : Fréderic Levesque.

Multimédia
Conception : Claude Flammia, Éric Lebette.

Online
Rédacteur en chef : Franck Ladoire (*fladoire@pressimage.fr*).

Administration
Contrôleur de gestion : Leila Aithabib.
Comptabilité fournisseurs : Patrick Vendendriessche.
Comptabilité clients : Stéphane Bouchard.
Juridique : Françoise Linossier.

Marketing
Responsable : Christine de Gandt.
Marketing direct : Nicolas Gozlan.

Publicité
l'Press - 67 rue Robespierre
93558 - Montreuil Cedex - France.
Tél. : (16 1) 48 59 13 14 - Fax : (16 1) 48 59 01 60.
Directeur Développement division « Home » : Antoine Harmel, assisté de Laure Lépine.

Directeurs de la publicité :
• Constructeurs : Édouard Coquerelle, assisté de Katia Rouxel.
• Distribution : Lionel Épiard, assisté de Anne Giudicelli.
• Éditeurs : Philippe Daniloff, assisté de Katia Rouxel.

Représentants internationaux
• États-Unis :
Huson European Media LLC - Ralph Lockwood.
Tél. : 19 1 (408) 879 6666 - Fax : 19 1 (408) 879 6669.
• Angleterre - Irlande - Allemagne :
Huson European Media.
Gerry Rhoades-Brown / James Clayson.
Tél. : 19 44 1784 469 900 - Fax : 19 44 1784 469 996.

Direction Éditoriale
Directeur de la publication et des rédactions :
Godefroy Giudicelli.
Directeur délégué : Patrick André.
Assistante de direction : Virginie Guyard.

GENERATION 4 est édité par Pressimage S. A. au capital de 1 000 000 F. PDG : Godefroy Giudicelli.
Siège: 5-7 rue Raspail - 93108 Montreuil Cedex - France.

Commission paritaire :
N° 69731 - ISSN 09878700X - Dépôt légal 3ème trimestre 1996.

HOT-LINE CD

Pour tout problème concernant vos CD de démos défectueux, contactez notre hot-line au 16 (1) 49 88 63 90 ou 16 (1) 49 88 63 70.

La rédaction ne prend en aucun cas les demandes de solutions de jeux par téléphone.



TESTÉE PAR NOS EXPERTS MICRO, VOICI LA SÉLECTION BOULANGER DU MOIS.

NOUVEAUTÉS

BMG
BERMUDA SYNDROME

• Un jeu partagé entre aventure et plate-forme aux graphismes haute résolution somptueux.



299F

VIRGIN
HARDLINE

• Dans ce jeu qui fera date, vous êtes le héros d'un véritable film interactif bourré d'effets spéciaux.



299F

SIERRA
LIGHTHOUSE

• Une première chez Sierra, des graphismes entièrement réalisés en 3D. Vivez l'aventure dans cet univers fantastique. Un must !



399F

AFFAIRES

MEDIASET
HOT LINE INTERNET

• Si vous ne savez toujours pas où récupérer les meilleurs Sharewares, apprenez Internet avec Hot line !



145F

ELECTRONIC ARTS
FIFA 96

• Pour l'Euro 96, le meilleur des jeux est proposé à petit prix. Indispensable dans votre logithèque.



249F

MICROSOFT
PACK ÉVASION

• Dans une même boîte, Microsoft réunit ses meilleurs scénarios pour Flight : Hawaï, Japon et les Caraïbes.



249F

INDISPENSABLES

MIDSCAPE
MEGARACE 2

• Retrouvez l'animateur fou de ce jeu de course futuriste et ses voitures délirantes.



399F

MICROSOFT
RETURN OF ARCADE

• Souvenez-vous des premiers jeux qui ont fait l'histoire des jeux vidéo en les retrouvant sous Windows 95.



349F

SEGA
VIRTUAL FIGHTER

• Pour votre plus grand plaisir, Sega porte sur PC ses meilleures réalisations consoles. Et commence par un bijou !



349F

LE PRODUIT DU MOIS

MICROSOFT
SIDEWINTER 3D PRO

• Transmission des données plus rapide pour une action plus fluide grâce au "digital overdrive"
• 100% compatible avec les jeux Dos et Windows
• La manette la plus polyvalente spécialement conçue pour Windows 95
• Qualité mécanique irréprochable, 8 boutons programmables, accélérateur, chapeau multidirectionnel
• Technologie optique pour un contrôle très précis du moindre mouvement.

449F



■ Fans de logiciels, la Carte Microshop est faite pour vous.

"Boulanger sur Internet"
http : //WWW.CALVACOM.FR/BOULANGER/

BOULANGER vous ne le regretterez jamais.

L'IMAGE • LE SON • LA MICRO • L'ÉLECTROMÉNAGER

BETHUNE • BOULOGNE St Martin • CALAIS • CAMBRAI • DOUAI • DUNKERQUE Grande-Synthe • ENGLOS • LEERS • LENS Vendin-Le-Vieil • NOYELLES-GODAULT • RONCQ VALENCIENNES Petite-Forêt • VILLENEUVE D'ASCQ • AULNAY-SOUS-BOIS • MELUN Cesson • MONTIGNY LES CORMEILLES • FONTENAY-SOUS-BOIS • PLAISIR • BORDEAUX Le Lac BORDEAUX Merignac • LE MANS La Chapelle St Aubin • LE MANS • NANTES Rezé • NANTES Atlantis • NANTES Paridis • MANTES Buchelay • NIORT • St BRIEUC • St EMILION Libourne TOULOUSE Portet s/Garonne • VANNES Ploeren • AVIGNON Le Pontet • GRENOBLE Echirolles • GRENOBLE St Egrève • LYON Limonest • LYON St Priest • NIMES • ROANNE • VITROLLES